AMIGA NEWS

AmigaNewsAmigaNewsAmigaNewsAm

ISSN 1164-1746

AmigaNews

La puissance à petit prix!

Test d'une carte '40 pour Amiga 500 à moins de 6000F

Test de Clarity, une carte sonore 16-bits pour 1390F

Arrivée de l'A4000/30

- Image FX
- Aladdin 4D
- Pixel 3D Pro
- Finance Master
- MaxonCAD
- 3D Construction Kit 2.0
- Carte Domino
- MaxonC++

...et encore plus!

M4584 - 55 - 30,00 F

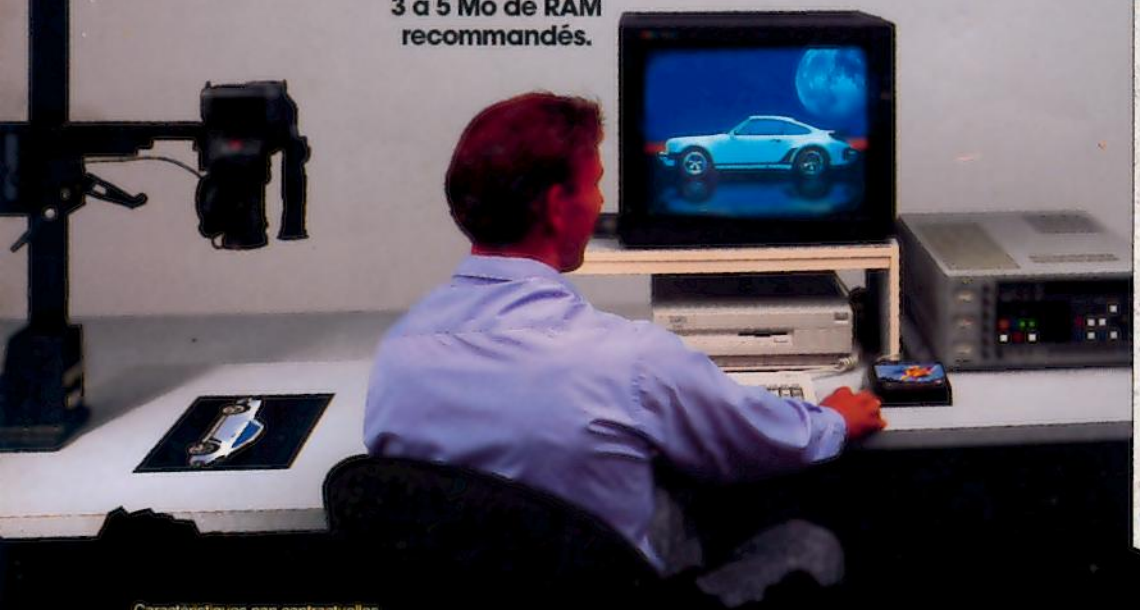
Mars 1993 No. 55 Suisse 9.40 FS, Belgique 219FB, Canada $5.75

Les illustrations de cette publicité sont de vrais écrans DCTV.

Révolution vidéo !

- ▲ *Digitalisez, affichez et retouchez des images 16 millions de couleurs avec votre Amiga®.*
- ▲ *DCTV digitalise en 10 secondes une image vidéo stable provenant d'une caméra ou d'un magnétoscope.*
- ▲ *Les images DCTV peuvent être converties dans tous les formats Amiga®, y compris en HAM et 24 bits.*
- ▲ *DCTV est livré d'origine avec un ensemble logiciel de traitement et de retouche d'images vidéo.*
- ▲ *Avec DCTV, animez des images vidéo couleur aussi facilement que dans les modes graphiques Amiga®.*

Nécessite 1 Mo mini.
3 à 5 Mo de RAM recommandés.



2990 F TTC
PRIX AU 01/01/93
Disponible chez votre revendeur et en FR
COMPATIBLE A1200

DCTV digitalise la vidéo en 16 millions de couleurs

DCTV Paint : Un logiciel de dessin complet et rapide qui accompagne les utilitaires de digitalisation et de conversion.

DCTV affiche les images 24 bits de votre logiciel 3D.

DCTV permet de produire des séquences vidéo 16 millions de couleurs animées en temps réel.

DCTV est un système révolutionnaire de traitement d'images vidéo composite PAL par le biais des fichiers IFF standard de l'Amiga.

Caractéristiques non contractuelles.
Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.

DIGITAL
CREATIONS

Distribué en France par
CIS, 14, Avenue HERTZ - Europarc - 33600 PESSAC (F)
✆ : +56 363 441 Fax : +56 362 846

SOMMAIRE

News 4
- PC- Forum 93 14
- Journée Atacom 16

Tests Hardware
- Carte Domino 48
- Carte Clarity 20
- One Stop Music Shop 22
- carte 040-500 10

Tests Soft
- Image FX 38
- Pixel 3D 26
- FinanceMaster 28
- MaxonCad 30
- 3D Construction Kit 34
- Persistance of Vision 42
- MaxonC++ 51
- Sauvegarde des Disques Durs (2eme partie) 56

Spécial
- Grands utilisateurs 44
- Informatique et handicap 54

Programmation
- Les Librairies 62

Domaine Public 66
Courrier 70
Les petites annonces 72
Les clubs et l'abonnement 74

Editorial

Le rapport annuel de 1992 de Commodore International Limited révèle que pour la première fois dans une année fiscale (qui se termine le 30 juin 1992), Commodore a vendu plus d'un million d'Amiga, et le parc installé est maintenant de 3.7 million de machines (en tenant compte du delai de publication du rapport, on peut dire plus de quatre millions).

Les produits Amiga représentent 63% des ventes totales. Le nombre d'unités Amiga vendues a augmenté de 17%, tandis que les ventes de compatibles-PC (24% des ventes totales) ont diminué de plus de 20%. Le C64 répresente toujours pas moins de 13% des ventes de Commodore, et il y a maintenant plus de 12 millions de C64 vendus dans le monde.

En France, dans un bilan concernant l'année calendaire 1992, Commodore France annonce près de 8% de parts de marché en nombre d'unités de micro-ordinateurs (IBM 12,90%, Apple 12,70%, Compaq 8,70%). Atari est à la sixième place avec 4,60%, derrière le groupe Zenith/Bull (5,70%).

Le premier semestre de l'exercice fiscal 1993 (juillet à décembre 1992) s'annonce satisfaisant pour Commodore France: 90145 ordinateurs ont été vendus, dont 64 300 Amiga et 25 845 PC, contre 68 900 en 1991 sur la même période, une croissance en volume de + 31%.

NOTRE COUVERTURE

L'illustration de couverture s'appele "Portrait en bleu". Ce dessin a obtenu le 1er prix en catégorie 2D lors du concours Amiga Art 92 à Genève. Il a été réalisé par **Daniel Monnier** d'après une digitalisation noir et blanc obtenue grâce à *Digiview*. La palette a été travaillé avec Deluxe *PhotoLab* et la finition a été faite avec *DeluxPaint* à main libre et en collant des brosses.

INDEX DES ANNONCEURS

AMIE	72	HAMMOUCHE	21
AMIGA DP	5	HARDLAND	70
APPLIMATIC	53-71	INFOLOGS	61
ATACOM	31	INFORMATIQUE DECLIC	7
ATTILA	61	LAUNAY P.P	8
AVANCEE	45	MAD	41
BUS PLUS	15	MIX IMAGE	14
CIS	2-75-76	PHASE	55
CLAVIUS	61	PHOENIX DP	6
DUCHET	11	SEREL	73
ESSONNE MAILING	37	SERVICO	9
FBI	19	S2P	27
FORGEAS	61	SOMEWARE	23
FREE DISTRIBUTION	65	TRIAD CONCEPT	69
		VOTRE SPECIALISTE	68

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition**, SARL au capital de 2000 F à 12 Rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 61-47-25-67 FAX : 61-47-25-69

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Publicité:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Pierre Ardichvili, Philippe Bérard, Cédric Beust, Hubert Bunner, David Coronat, Philippe Ducalet, Marcel Duruflé, Jean Luc Faubert, Nicolas Fournel, Régis Hervagault, Laurent Itti, Lucas Janin, Olivier Jeannet, Xavier Leclerq, Christopher Potter, Yan Pujante, Malika, Fabrice Neyret, Gilles Soulet.

Si vous avez des difficultés à trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse. Distri Media (Mr Vernhes) à Toulouse, pour connaître les points de ventes les plus près (Tél: 61.15.15.30).

COPYRIGHT ©NewsEdition 1992
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de CommodoreAmiga
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Commodore
Flashage: EXE - 10 rue Lavigne 31300 Toulouse Tel: 61-59-38-38
Ce journal est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel Professional Page

Chute des prix sur les cartes 68040

L'événement du mois était l'annonce par EVS de baisses importantes sur les prix des cartes accélératrices de la société PPS, et surtout le nouveau prix de 5700FTTC de la carte 040-500 cadencée à 28MHz et équipée de 4Mo de RAM. Nous vous proposons un double test de cette carte (page 10).

Voici les autres nouveaux prix chez EVS: 040-500 28MHz 8Mo RAM 7000F, 040-500 33MHz 4Mo 8500F, 8Mo 11300F; 040-2000 28MHz 0Mo 5700F, 33MHz 8600F; ZEUS 28MHz 0Mo SCSI-2 7000F, 33MHz 10300F; 040-3000 25MHz 5700F; Mercury 28MHz 7000F, 35MHz 10300F.

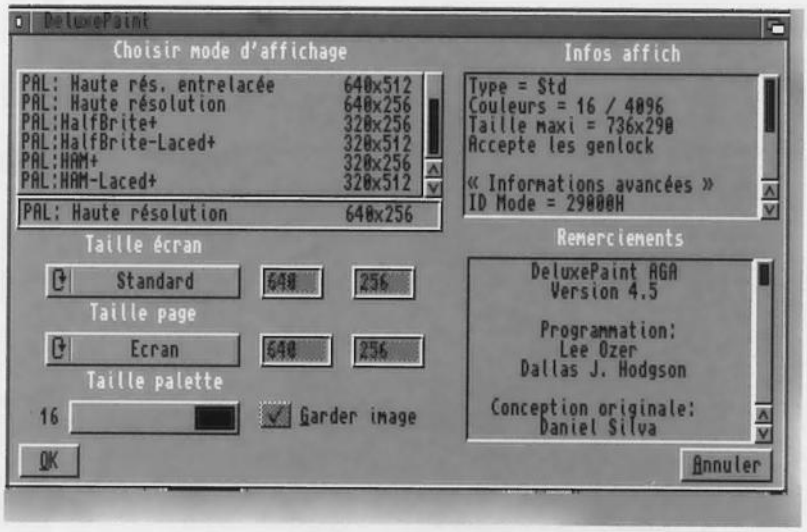
L'**E.V.S-Show** est reporté et aura finalement lieu du 17 au 20 mars 1993 de 9H à 18H à Paris chez **MAD**. Tout en sirotant une coupe de champagne, vous pourrez assister à diverses démonstrations, telles que ces cartes 68040 pour A500, A2000 et A3000, ainsi que la carte graphique Rembrandt Personal, TV Paint 2.0 Rembrandt, ImageMaster pour Amiga 4000 et 3D Professional v2.0 (*MAD, 42 rue Lamartine, 75009 Paris, métro notre dame de Lorette-Cadet*)

CIS baisse les prix de ses accélérateurs 68030 à 40MHz. L'A530 Turbo pour 500 et la carte Combo 340 pour 2000 passent de 7990F à 6990FTTC.

Rectificatif

Suite à une erreur de frappe les prix en DM que nous avons donné le mois dernier pour l'Amiga 1000 en Allemagne étaient erronés. Le prix approximatif du 1000 constaté en Allemagne est de 1300DM.

Deluxe Paint AGA est arrivé



Le logiciel de dessin Deluxe Paint est désormais disponible en version exploitant les modes AGA des nouveaux Amiga 1200 et 4000: 256 couleurs parmi 16 million et le mode HAM 8 (environ 262 000 couleurs). Toutes les fonctions du logiciel profitent de ces nouvelles palettes y compris l'animation. Prix pour cette version française: 999FTTC. CIS met en place une procédure de remise à niveau permettant aux possesseurs de Deluxe Paint IV d'obtenir la nouvelle version au prix de 599F jusqu'à fin Mai.

Commodore présente l'Amiga 4000/30 ...et enterre le 3000

Au PC Forum à Paris Commodore a annoncé l'Amiga 4000/30, un 4000 avec processeur 68030 cadencé à 25MHz mais sans coprocesseur arithmétique. Il est livré avec disque dur et 4Mo de mémoire. Il remplace l'Amiga 3000, dont la vente s'arrête en février.

Commodore a également annoncé l'Amiga 3000 Tower nouvelle mouture, équipé d'un 68040 à 25MHz, 5 Mo de RAM, et un disque dur de 100Mo. Son prix: 16 990FHT. *(Voir notre reportage sur le PC Forum, page 14).*

Horloge pour Amiga 1200

L'Amiga 1200 souffre de l'absence d'horloge interne pourtant annoncée par Commodore. D'après une annonce de Microbotics aux USA vous pouvez y remédier en installant directement la carte **MicroBotics 12 A'Clock** sur le "connecteur horloge 40 broches sur la carte mère". Prix conseillé aux USA: 35 dollars.

Quarante broches, ça fait beaucoup pour un "connecteur d'horloge". S'agit-il d'un des deux connecteurs mystérieux qui se trouvent en haut et en bas de la RAM sur la carte mère de certains Amiga 1200?

Selon l'annonce, l'horloge utilise les commandes **Date** et **Setclock** de l'AmigaDos et est transparente pour l'utilisateur. Elle ne gêne pas l'installation de périphériques sur le connecteur ventral de 150 broches. Elle comporte une horloge/calendrier Epson RTC 72421B avec pile lithium remplaceable.

(Microbotics Inc, 1251 American Parkway, Richardson Texas 75081. Tél: (214) 437 5330 Fax: (214) 437 9714)

Soutien des développeurs pour la musique sur Amiga

Innovative SOUND

***Innovative SOUND** est une nouvelle société française dont les activités principales sont le développement et l'édition de logiciels et de materiels innovateurs dans le domaine musical sur Amiga.*

Le catalogue logiciel comporte déjà plusieurs références dont:

SampleLink: un éditeur professionnel d'échantillons 8, 12 et 16 bits, permettant en plus de ses nombreuses fonctions de traitement du son de transférer des échantillons par MIDI (Sample Dump Standard) ou par SCSI et d'échanger des sons dans les différents formats MAC, PC, ATARI, NeXT et bien sûr Amiga, ce qui en fait le complément idéal des digitaliseurs 8 et 16 bits. (790 F TTC)

Virtual Synth: un logiciel de synthèse sonore permettant d'émuler de nombreux types de synthétiseurs en connectant différents modules logiciels de synthèse et de traitement du signal entre eux. Il s'agit d'un véritable outil de recherche sonore. (1290 F TTC)

MIDIpaint: un logiciel permettant de traduire vos images ou brosses IFF en musiques MIDI, après analyse des formes, des couleurs etc... (490F TTC)

Ainsi qu'une série de **bibliothécaires** pour les synthétiseurs et expandeurs les plus répandus (490F TTC par bibliothécaire):

- *Proteus Librarian* (Proteus 1,Proteus 1 XR, Proteus 2, Proteus 2 XR, Proteus 3, Proteus 3 XR)
- *WS Librarian* (Korg WS, WS EX, WS/AD, WS/SR)
- *JD 800 Librarian* (Roland JD800)
- *M1 Librarian* (Korg M1)

Innovative SOUND réalise également sur demande des systèmes innovateurs pour les concerts et autres 'performances' multimédia, comme par exemple le Semekrys, l'instrument de musique à base de dalles tactiles en verre présenté dans ***AmigaNews*** n°52.

Les documentations sur les produits Innovative Sound peuvent être obtenues sur simple demande. *(Innovative Sound, 26 bis bvd Paul Vaillant Couturier, 93100 Montreuil. Tel: (1) 48 70 16 63.)*

...et *Grafix&Music System Group*

Voici un groupe de développement qui conçoit, essentiellement, des logiciels musicaux, dont certains à vocation professionnelle, mais aussi des logiciels pour environnement vidéo.

Ses 3 membres sont Guy Léonard, chef de projet, Olivier Faucheux, développeur, et Jean-Joseph Garcia, graphiste.

Ils ont terminé récemment le logiciel Accords2000 et actuellement ils travaillent sur un logiciel d'enseignement du solfège. D'autres logiciels, toujours destinés à la musique sur Amiga sont en préparation. Leurs créations en cours seront présentées lors de Atacom'93. C'est la société ***VSPFE*** qui distribue leurs produits.

Pour des informations sur les futurs développements, consultez le 3615 VSPFE.

(Grafix&Music System Group, 8 allée Voltaire, 93420 Villepinte)

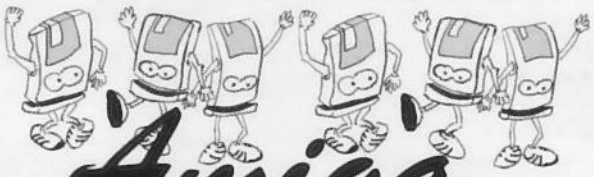
DP HARD: du nouveau

Si vous avez testé le service minitel D.P.H (Domaine Public Hardware) ouvert l'année dernière par notre correspondant Mango, vous ne le reconnaitrez plus désormais. Il a été complètement remanié et renommé 3615 D.P.S.H.

Il est maintenant possible de télécharger les derniers DP avec le protocole "Hermès" (compatible du 1.3 au 3.0), consulter divers schémas et explications, notamment un truc pour éviter que votre port série 'grille' lorsqu'il est branché sur votre minitel.

D.P.S.H offre gratuitement aux clubs la possibilité d'avoir leur service minitel par le biais du 3615 D.P.S.H.! Il existe aussi un moyen de passer en 3614. Pour en savoir plus, contactez Mango sur D.P.S.H.

Le complément indispensable aux journaux Amiga



Amiga DP

En Kiosque — Mensuel

- Tous les derniers programmes de domaine public
- Liste de collections de DP (CAM, FISH, DPAT, etc)
- Tests de programmes, photos...
- Démos, jeux...
- La parole des associations...
- Les dernières infos Amiga

Abonnement de 12 numéros.....180F
Pour l'étranger (tous pays) 240F
(Avions).....400F

Oui je m'abonne pour 12 numéros à partir du numéro:_____
Nom:_____
Prénom:_____
Adresse:_____
Code postal:_____ **Ville:**_____

Découpez et adressez votre bon avec votre règlement au nom de Amiga DP à Edition du Mirail 12 Rue Barrière 31200 Toulouse

Agenda

Avril 23-25 **Midi and Technology in Music**, Wembley Exhibition Centre, London W6 *(Westminster Exhibitions, Londres 081-549-3444, FAX 081-547-1311)*

Avril 24 4ème Foire **Amiga Domaine Public, Tournay**, Belgique. Foyer St Brice, rue Duquesnoy 53. 10h-18h.

Mai 8-9 **Expo Informatique Amiga et Vente de matériel d'occasion** organisé par l'association CIEV, à la Salle Florent Evrard, Vendin-le-Vieil (62), près de Lens. *(Information: par écrit chez Hervé Sonneville, 37 rue Anne Franck, 62880 Vendin le Vieil, tél 21-69-67-00 ou (1) 64-69-37-41 après 19h)*

Juin 24-27 **Mondial Jeux**, salon grand public exclusivement dédié aux jeux, y compris les jeux informatiques, à l'hippodrome de Longchamp (renseignements (1) 34-89-94-94)

Stages

Les Films du Genièvre organisent désormais un stage d'une semaine chaque mois à Cahors dans le Lot. L'hébergement est assuré. Ces stages agréés intègrent les nouveaux Amiga et de nombreux périphériques. Sujets: De la PAO au multimédia sur Amiga et Mac, Infographie, applications vidéo sur Amiga et PC

(Les Films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac, tél 65-37-00-71)

Le 3e Oeil à la Rochelle propose différents stages tout au long de l'année. Sujets: Initiation à l'infographie, Infographie en 2D, Infographie en 3D, Initiation à la vidéo, Réalisation et montage vidéo.

(Contact: Jacky Yonnet, 3e Oeil, Carré Amelot, BP 309 10bis rue Amelot, 17013 La Rochelle Cedex, tél 46-41-45-62, FAX 46-27-03-25)

TurboPrint pour 3.0

Archos annonce qu'il importe ***TURBOprint Professional 2*** (IrseeSoft) en version 2.02 compatible avec le système 3.0.

Et voici quelques autres nouvelles de chez Archos: le logiciel et le manuel de **VideoBackupSystem** (Rossmöller) sont en cours de francisation; ***GigaMem*** (bsc)

Séminaire: L'Amiga, l'image de synthese et les cartes graphiques

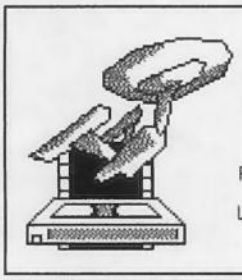
L'association ATACOM Ile-de-France organise à Paris le 27 Mars 1993 un séminaire d'une journée sur "l'Amiga et l'image de synthèse". Parmi les conférenciers présents Frédéric BOULLIER infographiste, les sociétés Tecsoft Images, E.V.S., Atelier Numerique, Vitepro, Avancee, ... et de nombreuses autres surprises.

Vous trouverez aussi tous les logiciels 3D et les cartes graphiques du marché pour un comparatif complet et à des conditions préférentielles.

L'inscription pour cette journée est de 90 francs (45 pour les adhérents d'ATACOM). Le nombre de places étant limité inscrivez-vous rapidement par courrier accompagné de votre règlement et vos coordonnées auprès d'ATACOM Ile-de-France.

Pour tout complément d'information, contacter Pascal Kazmierczak par téléphone au (1) 64 34 03 42 ou par courrier Atacom Ile-de-France, 3 Mail des Corses, 77100 MEAUX.

PHOENIX - DP



SPACE WARS

UN FILM VIDEO REALISE PAR TOBIAS RICHTER
MUSIQUE DE BJORN LYNNE

FILM D'ANIMATION DE 8 MINUTES REALISE SUR AMIGA EN MODE HAM 24 BITS A 50 IMAGES SECONDE
LA PRODUCTION LA PLUS AMBITIEUSE JAMAIS REALISEE

Version VHS Secam Hifi Stéréo 129 Frs

N°1 DOMAINE PUBLIC

hOBbiTs & SpACesHipS

Un Compact Disc comprenant 12 musiques realisees sur Amiga par Bjorn "Dr Awesome" Lynne et Seppo "Fleshbrain" Hurme. 71 minutes de musiques des 2 musiciens du groupe norvegien Crusaders crees avec le meilleur matériel professionnel.

119 Frs

LE TOP DU MOIS

2971/72	Sunstone	HalfBrains	++
2969/70	Wicked Sensation	TRSI	++
2968	World of Commodore	Sanity	++
2967	Purple Brain	KGB	++
2966	Mind Riot	Andromeda	++
2965	Lethal Exit	Digital	++
2964	Out of Mind	Complex	++
2963	Dentro	Dytech	++
2962	The baby is cold	Destiny	++
2961	Fade the first	Acheron	+
2960	Software	WFMH	+
2959	Bbs dentro	Animators	+
2958	The mouse ate the cat	Trash	+
2957	3D demo II	Anarchy	+
2955/56	Absolute inebriation	Virtual Dreams	+
2952	Soul contamination	Slipstream	
2951	State of the art	Spaceballs	
2950	Day of reckoning	Digital	
2949	Monoxyde	Vanish	
2948	Disney's demo	Faculty	
2946/47	Kefmania	The Cult	

+ = COMPATIBLE A500+ A600 ++ = COMPATIBLE A1200 A4000

COLLECTION FISH
380 - 820

COLLECTION AMOS PDL
1 - 359

COLLECTION AM/FM
1 - 11
(Magazine et Sample 40 Frs par Disquette)

TARIFS
de 1 à 9 disks : 20 frs
de 10 à 49 disks : 14 frs
50 disks et plus: 10 frs

option envoi colissimo + 10 Frs
option recommandé + 15 Frs
contre remboursement + 50 Frs

CATALOGUE COMPLET SUR 2 DISQUETTES CONTRE 15 FRS ADRESSEZ VOTRE COMMANDE ACCOMPAGNEE DE VOTRE REGLEMENT PAR CHEQUE, MANDAT OU CB

Tel: 59 82 95 00

BP 801 64008 PAU CEDEX

fonctionne désormais sur Amiga 4000; le logiciel ***FontDesigner*** (bsc) est francisé; la documentation de la carte contrôleur SCSI-2 **Oktagon 2008** (bsc) est en français. Archos importe également **MultiFaceCard2** (bsc) et la carte accélératrice **Derringer 030** (CSA) avec 4Mo de RAM au prix de 4990F.

La nouvelle version 2.6 de la **MultiFaceCard2** est désormais compatible ParNet et C-Net. Elle autorise la connexion de 254 Amiga maximum, des taux de transfert de 40KB/s sur un A2000 standard et de 90KB/s avec une carte accélératrice 68030.

(Archos SA, 99 rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrieres. Tél: 60 13 90 49 Fax: 60 13 99 18).

Editeur didactique

ArtioDactyl propose la mise à jour de l'éditeur de disquette didactique ***A.B.E.*** et sort les cours didactiques francophones en langue française ***Annabella GFA*** ainsi que ***Jennifer Amos 1.34a***.

Un test de A.B.E. par Philippe Agnisola paraîtra dans le prochain AmigaNews. *(ArtioDactyl, Pierre Philippe Launay, Résidence les cottages, 83 rue André Theuriet, 63000 Clermont-Ferrand)*

Livre pour Milledeuxcentistes

La librairie du 1200 s'étoffe avec la parution de **A1200 Insider Guide**. Ce guide pour débutants, aborde les aspects importants du Workbench 3.0, de *utilities*, des préférences et de l'AmigaDOS. Il traite de tout, depuis l'installation jusqu'au lancement d'applications. Cet ouvrage, tel ses prédécesseurs, propose des fiches illustrées et très bien commentées. Un appendice vous fera trouver rapidement les fichiers désirés. 256 pages en 24 chapitres vous permettront d'exploiter les potentialités du petit dernier de chez Commodore. Prix: 15 livres. Vous pouvez vous le procurer directement chez: *(Bruce Smith Books Limited, Snug Oak Green Business Centre, Lye Lane, Bricket Wood, Herts, AL2 3UG. Tél: (0923) 894355 Fax: (0923) 894366)*

ADPro primé

Les concepteurs d'***ADPRO*** (Art Department Professional) ont reçu le *Amiga plus award '92 best video software* de la part de la publication allemande *Amiga Plus*. La remise de prix s'est déroulée à Francfort lors du *World of Commodore Show*. Ce soft est également classé troisième dans le 'top 50' MicroPace Inc 1992 et il a également obtenu l'award du choix des lecteurs de *Amazing Computing*. ASDG a développé aussi MorphPlus et TruePrint/24.

Infovision

L'association **Infovision**, spécialisée dans le traitement de l'image numérique, propose, sur son RTC 88 63 85 58, outre les rubriques habituelles, des 'tonnes' de DP, des animations, et surtout un 'album photo' qui contient des images IFF toutes téléchargeables, classées par thème et qualité. *(Infovision, 6 bd du 2e rgt de dragons, 67500 Haguenau)*

Daslight sur 600

Daslight Micro est une nouvelle gamme de produits régie lumière informatisée. En clair, si vous voulez animer votre discothèque ou gérer les éclairages d'un théâtre ou d'une salle de spectacle grâce à votre Amiga quelque soit le modèle, ce logiciel et son interface le permettent. A partir de 2990 francs TTC, vous disposerez de 32 canaux DMX, des deux logiciels '***Disco***' et '***Scene***' et d'une interface de la taille d'un paquet de cigarettes se branchant sur le port parallèle de tous les Amiga, y compris le 600. Une version A1200 est prévue courant 1993. *Digital Art System, 23 rue Clairvaux, 95160 Montmorency. Tél: (33 1) 39 64 45 29 Fax: (33 1) 39 64 08 91*

ID-ASHCOM

16 Rue Gémare
B.P. 107
14008 CAEN CEDEX
Commandes : 31.38.22.31 Fax. : 31.86.83.26

AMIGA

. **AMIGA 600***		**1990 F**
. **AMIGA 1200***		**3490 F**
. Pour les autres machines nous consulter		
. Moniteur 1085 S		1550 F
. Scanner noir et Blanc 400 dpi		1290 F
. Disque dur A600 (prêt à l'emploi)		
	40 Mo	1590 F
	80 Mo	2490 F

PRODUITS ID-ASHCOM

. Ext. A600/1Mo	ss horloge	400 F
	av horloge	490 F
. Ext A500+/1 Mo		400 F
. Ext A500/512 Ko	ss horloge	195 F
	av horloge	245 F
. Extension externe A500 et A500+		
Laisse le port d'extension libre		
	AX508-2 Mo	1590 F
	AX508-4 Mo	2290 F
	AX508-8 Mo	3490 F
. Disque dur A500/A500+		
	40 Mo	2990 F
	105 Mo	3790 F
	205 Mo	6690 F
. Lecteur externe A500		560 F
. Lecteur interne A500		505 F
. Lecteur interne A2000		595 F
. Sampler Stéréo		270 F
. Alimentation A500		440 F
. Switcher 1.3/2.04		
Permet d'utiliser tous les logiciels		
Plus de problèmes de compatibilité.		
Installation aisée		
Pour A500+ et A2000		
. Switcher automatique Joystick Souris		125 F
. Apex		440 F
Remplace le Mac II, permet la copie de sauvegarde des originaux		
. Buster		330 F
ralentisseur de jeu. Permet de finir des jeux tels que LEMMINGS etc		

ADEPT - NOUVEAUTES

. PAINTER 3D (image en 3D)	650 F
. HOME MUSIC KIT (digitalisation de sons)	690 F
. FUN COLOR (digitalisation d'images - Compatible avec tous les Amiga - Pas besoin de mise à jour de la puce AGA - 16 millions de couleurs - Manuel VF)	890 F
. **Disquettes 3 1/2 DD**	3.60 F

Nous pouvons vous proposer les Produits GVP, AVANCEE, SA TV, ...

Pour 2 timbres à 2.50 F, recevez la liste des prix pour les machines, cartes graphiques, extensions, logiciels pro et ludiques...

Revendeur agréé ID-ASHCOM : SEREL, Sartrouville

*Prix pouvant être modifiés selon les tarifs COMMODORE

Paiement par chèque, CB.
Frais de port : Périphériques et logiciels : 35 F, 35 F supplémentaires pour contre remboursement
Ordinateurs : nous consulter

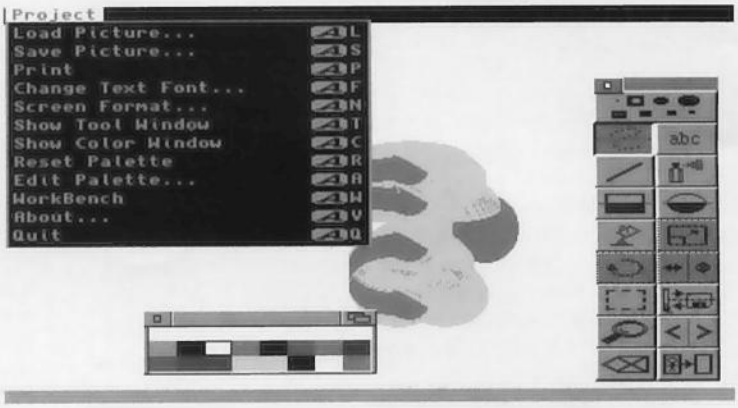
DICE

Le compilateur *C DICE* est maintenant disponible en version 2.07.54 chez **Someware**. Cette version est proposée au prix de 590 francs TTC avec sa documentation de 250 pages en français, elle corrige des bogues, est optimisée dans différents domaines et fonctionne avec un seul lecteur de disquettes.

La mise à jour des utilisateurs enregistrés ne coûte que 40 francs. *Someware, 1 rue Léo Lagrange, 59212 Wignehies. Tél: 27 57 41 05 Fax: 27 60 60 87*

AMAX sur 4000

Clavius International annonce la disponibilité de **AMAX 2.5.4** pour Amiga 4000



La nouvelle version 3 de PageSetter comporte l'exploitation automatique des modes AGA et un mini-logiciel de dessin bitmap (ci-dessus). Ce logiciel ressemble de plus en plus à Professional Page. Prix 690F en version française.

A.B.E. 2.13

Didacticiel de nouvelle génération, dédié à la modification des volumes et de leurs protections.

DESCRIPTIF : A.B.E. est aussi un logiciel intégré totalement paramétrable, un éditeur de disquettes ultra puissant, un Shell, un menu configurable, un réparateur, un tutorial,un traitement de textes, un afficheur d'images,... et bien d'autres choses...

SOURCES : le manuel didactique et les sources en Amos, Assembleur, C et GFA montrent comment programmer proprement les volumes, le système, le multitâche et bien d'autres choses...

SPÉCIFICITÉ : A.B.E. teste toutes vos actions et une explication apparaît instantanément sur tous les octets pointés par la souris.

OBJECTIFS : tout voir et tout savoir sur la progammation des volumes...Craquer, patcher,...

PRIX : ~~510.00 FF~~* **390.00 FF***

ArtioDactyl - Pierre Philippe Launay
Résidence les Cottages - 83, Rue André Theuriet
F63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

* **390 FF** : la réduction AmigaNews de 120 FF s'arrête le 10 avril 1993.
* **Mise à jour 2.135** : A.B.E tient maintenant en **5** disquettes. Envoyez l'original, le nombre suffisant de disquettes et **15 FF** de frais de gestion.

Les cours francophones de l'équipe ArtioDactyl.

Paquetage Annabella GFA : 8 disquettes de sources pour tout comprendre sur GFA 3.0 à 4.0.

PRIX : **350FF***

Paquetage Jennifer AMOS : 4 disquettes de sources comprenant aussi les mises à jour françaises du basic et du compilateur 1.34a avec leurs syntaxes et leurs explications complètes.

PRIX : **160FF***

* Description plus précise dans nos articles AmigaNews 34 à 51 et A.N.T. 29 à 35.

DIGITAL EDITMASTER

Pour faire du montage et de la réalisation de productions vidéos professionnelles sur votre A2000 ou A3000, vous pourrez utiliser **Digital EditMaster**. Ce système de montage virtuel utilise la technologie JPEG "full-motion". Ses points forts sont la capture vidéo temps réel 25 fps, l'affichage et l'enregistrement vidéo temps-réel, l'enregistrement image par image, le montage virtuel plein-écran, la lecture écriture Time Code SMPTE. Il écrit directement sur le disque dur sous forme de segments vidéos qui peuvent être facilement retravaillés par la suite. Un des atouts majeur de sa carte de compression vidéo, qui digitalise et compresse en temps réel, est sa résolution pixel: 720x486, comparée au 320x200 standard. Elle délivre en sortie 625 lignes x 25 images par seconde en PAL et 525 lignes x 30 images par seconde en NTSC. *VSPFE, Vidéo Service Production Formation Edition, 36 rue des Prés Bataille, 77220 Tournan-en-brie. Tél: (16 1) 64 07 19 76 Fax: (16 1) 64 42 04 10*

Astuce Stormbringer

Les utilisateurs de la carte accélératrice ***Stormbringer*** avec un contrôleur ***Oktagon*** ont trouvé une solution pour ne plus avoir de read write errors sur leur disque dur. Il suffit d'enlever l'oscillateur cristal sur la carte et d'utiliser à la place le signal horloge 28 Mhz de l'Amiga. Ce problème vient du fait qu'il n'y a pas de timing "error free" sur le bus.

La société bsc nous communique une liste de disques durs 2 pouces et demi qui fonctionnent sur Amiga avec un contrôleur **bsc AlfaPower**, A600 et A1200 compris: les **Conner** 60MB CP2064, 80MB CP2088 et 120MB CP2124; les **Toshiba** 86MB MK1422, 130MB MK2124 et 213MB MK2224; les **Seagate** 85MB ST9096 et 127MB ST9144; le **Quantum** 80MB GO80, mais uniquement revision .07-F, Firmware 3.461. Si vous rencontrez des problèmes d'installation, la première chose à faire est d'effacer le bloc RDSK avec la commande KillRDSK.

Chez **CIS**, le disque dur **HDK 1200-85** pour A600 et A1200 passe à 2890 francs.

ProWrite 3.3 AGA version française est disponible pour 590 francs TTC accompagné d'un dictionnaire de 100 000 mots avec correcteur orthographique temps réel et d'une sortie PostScript.

VIC quoi ?

Si vous avez utilisé des CBM 4000, 8000, des PET, des Commodore VIC 20 et 64 dans un cadre professionnel, si vous possédez encore les logiciels de l'époque, contactez *Digitales Production*, votre témoignage les intéresse.

Dans le cadre de l'exposition *Histoire et devenir de la micro-informatique* qui se tiendra au palais de la découverte à Paris durant la deuxième quinzaine de mai, la société recherche les témoignages des premiers utilisateurs professionnels de matériels Commodore.

Cette exposition retracera l'histoire de la micro-informatique dans un contexte original. Le visiteur, guidé à l'aide d'un balladeur, pourra revivre et comprendre l'informatique de l'époque grâce à une mise en situation réaliste et des témoignages explicatifs.

(Digitales Production, Mr Michel Rousseau, Tél:(16-1) 46 26 17 96 Fax:(16-1) 45 34 45 35)

SERVICES
SERVICES
SERVICES

IL Y A DES QUALITES VITE RECONNUES PAR LES REVENDEURS !

Service, compétence, rapidité d'intervention, voilà quelques unes des qualités que nous cultivons. Notre longue expérience sur le terrain nous a appris ce qui intéresse vraiment les revendeurs d'informatique. Dès le début, nous nous sommes équipés pour répondre à ces besoins. Pour nous découvrir d'autres qualités encore cachées, contactez-nous vite !

MATERIEL COMMODORE ET PERIPHERIQUES

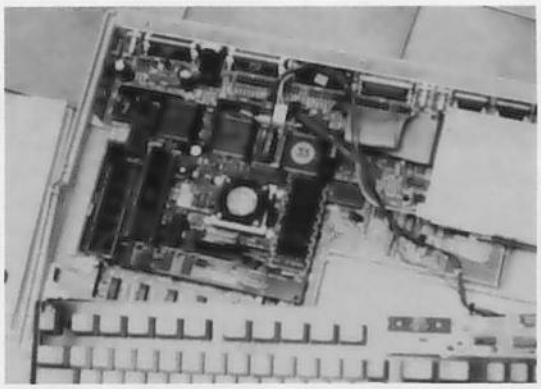
SERVICO
INFORMATIQUE
INTERNATIONAL

90, BD. DE LA LIBÉRATION 13004 MARSEILLE
TÉLÉPHONE : 91.92.64.80 (LIGNES GROUPÉES) - FAX : 91.42.48.93

PPS 040-500

LE TURBO PAS CHER

par Olivier Jeannet



Nous allons tester pour vous aujourd'hui la carte accélératrice pour A500 à base de 68040 de Progressive Peripherals & Software (PPS), qui nous a été prêtée par son importateur, EVS.

Ma configuration se compose d'un Amiga 500 avec horloge/extension mémoire A501 et disque dur A590 (disque dur SCSI de 20 Mo + 2 Mo de mémoire) soit au total 3 Mo de mémoire dont 512 Ko de Chip.

Déballage

La carte PPS est livrée dans une boîte qui contient également un manuel et une disquette d'installation. Il s'agit du modèle le plus performant, comprenant 8 Mo de mémoire et une fréquence de 33 MHz.

Elle est assez petite *(moins de la moitié de la surface d'un AmigaNews)*, et comporte en son centre le 68040. La Rom 2.04 est disposée dans un coin de la carte, et la mémoire *(RAM 32 bits)* longe un des côtés. Le 68040, contrairement au bon vieux 68000, est carré et son brochage est en "hérisson", par opposition aux deux rangées de broches sur le 68000. Il est surmonté d'un petit ventilateur. On peut supposer qu'en effet, avec une fréquence de 33 MHz la chaleur dégagée commence à être importante. On peut rappeler au passage qu'une des limites à la vitesse d'un processeur est la chaleur dégagée lors de son fonctionnement, chaleur d'autant plus forte que la vitesse d'horloge est élevée. Cela s'explique par le fait qu'en technologie CMOS, les transistors consomment peu quand ils ne font rien *(à 0 ou à 1)*, et ce sont les transitions qui demandent de l'énergie. Le nombre de transitions croît directement avec la fréquence d'horloge, et sur des machines rapides, on peut constater en touchant le processeur qu'il devient presque brûlant *(par exemple, sur un gros IBM 3090, chaque processeur dégage 1000 Watts et est refroidi par eau...)*.

Les 8 MégaOctets de RAM 32 bits sont soudés directement sur la carte et prennent très peu de place car ce sont des chips de 4 MBits, il en faut donc juste seize. **Ils ne sont pas enfichés dans un support pour des raisons d'encombrement.** Effectivement, il n'y a pas tellement de place dans un 500 et l'épaisseur que peut prendre la carte est limitée, des trous ont même été découpés dans la carte pour laisser passer certains composants de la carte mère. Le manuel est clair et agréable à lire. Il se présente sous la forme d'un petit livret d'environ 40 pages, en noir et blanc, dont la mise en page est assez aérée. Il est actuellement en anglais et une traduction est en cours. Il présente la carte, son installation dans l'Amiga, l'installation logicielle ainsi que des conseils pour son utilisation.

L'upgrade

Un des avantages de la carte PPS est la possibilité d'upgrade, que ce soit mémoire (4/8 Mo) ou en fréquence (28/33 MHz). Dans le cas de la mémoire, il suffit de la souder sur son emplacement, opération qui sera faite par EVS ou le revendeur. On peut même envisager de faire soi-même la modification si on est connaisseur, a ses risques et périls ! Quant à la fréquence d'horloge, l'upgrade est plus compliqué car il faut changer un certain nombre de composants sur la carte, qui sans cela ne pourraient "suivre" la nouvelle fréquence. En effet, rien ne sert d'augmenter la fréquence d'horloge si on ne change pas les composants qui vont autour, les portes logiques, les circuits de commande de mémoire, par exemple. A défaut, cela permet à certains constructeurs de présenter des nombres de MIPS (million d'instructions par seconde) impressionnants, qui ne seront jamais atteint en fonctionnement réel, car le temps de réaction de la mémoire peut correspondre à 2 ou 3 cycles du processeur. Dans ce cas, on reçoit donc une carte neuve, ce qui explique que l'upgrade en fréquence peut coûter un peu plus cher que la simple différence de prix entre les 2 cartes, alors que l'upgrade en mémoire ne coûte pratiquement que le prix de la mémoire. Avec une carte disque dur qui accepte 8 Mo de mémoire, comme le modèle HD500 de GVP, on peut atteindre un total de 17 Mo de mémoire vive.

Installation hardware

Pour installer la carte, il faut ouvrir son Amiga, ôter le 68000 d'origine de son logement, le replacer sur la carte à l'endroit prévu, et enficher la carte à l'emplacement du 68000. Il faut faire attention à ne pas abimer les pattes du processeur, et à ne pas laisser en contact les parties métalliques de la carte accélératrice avec la carte mère. Une autre précaution à prendre également concerne l'électricité statique qui peut endommager fortement les composants. Il ne vaut donc mieux pas toucher les parties métalliques des circuits et se mettre à la masse avant de faire les manipulations, en touchant un tuyau de chauffage par exemple. Rappelons que **l'ouverture de l'Amiga annule sa garantie**, aussi on aura intérêt à demander au revendeur de faire la manipulation si on craint de mal faire.

Installation Logicielle

L'installation logicielle est aisée grâce au programme "Installer", de Commodore, qui se charge de tout faire automatiquement. ce programme devrait être de plus en plus utilisé par tous les produits Amiga à venir. En créant ainsi un standard d'installation commandé par script, cela facilite de beaucoup l'installation. On peut même ajuster la procédure de manière à la rendre plus ou moins automatique selon le degré d'expertise de l'utilisateur, posant le moins de questions possible quand l'utilisateur est débutant. "Installer" crée un répertoire, par défaut **sys:68000**, dans lequel il range trois instructions: **Init040**, **Switch** et **Cpu040**.

Init040

Doit être la première intruction de la startup-sequence, elle s'occupe de charger les librairies nécessaires au 68040 et de l'activer. Elle a trois options: addmem, fastrom, fastsys. La première met la RAM 32 bits *(celle de la carte)* dans la liste de mémoire publique, permettant ainsi d'y accéder. La seconde reloge le kickstart en Ram 32 bits, ce qui consomme environ 1 Mo de mémoire, et la troisième met en Ram 32 bits les principaux vecteurs du système. Les deux dernières options permettent d'accélérer sensiblement toutes les opérations systèmes.

Switch

Permet de sélectionner les ROM et le processeur utilisés. On peut utiliser le 68000 ou le 68040, et choisir de booter sur les ROM de la carte *(donc en 2.04)* ou sur celles d'origine *(en 1.3 en principe)*. Une fois choisies les nouvelles options il suffit de rebooter pour se trouver dans la nouvelle configuration.

Cpu040

Sélectionne le mode d'utilisation des différents caches *(les caches d'instructions et de données)* et le copyback.

Pour certains programmes, il peut être nécessaire de désactiver certains paramètres relatifs aux caches, en particulier le Copyback. Le cache de données possède deux modes: Write through *(écrit à travers)* ou Copyback *(copie après)*. Dans un 68030, le cache de données sert pour la lecture des données, les plus récentes étant gardées sur le cache, mais les écritures

AMIGA

ATARI STE

CONSOLES

CD ROM

36 16 AZERTY code DUC

IBM PC et

100% compatibles

COMMODORE 64

CDTV

Pour tous vos achats de logiciels, accessoires, interfaces, etc ...

Le serveur est constamment remis à jour !
Les nouveautés sont enregistrées au moment de leur parution.
Nous ne proposons jamais des articles qui n'existent pas encore !
Une fonction de recherche vous fait trouver instantanément un article désiré !
Spécialités de Wargames, jeux de réflexion, etc ...

Rubrique SUPER PROMO avec des prix ridicules !

Si vous ne possédez pas de Minitel (ou s'il est cassé !),
Téléphonez (en Français) au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi, de 8h à 19h, ou
écrivez-nous (en Français) pour recevoir un catalogue GRATUIT
AMIGA ou **ATARI STE** ou **COMMODORE 64** ou **PC 100% compatibles**.
N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur
(S.V.P, un seul catalogue gratuit par demande et par personne)
AMSTRAD CPC : **énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste**
CONSOLES, **CD ROM** et **CDTV** : pas de catalogue ; Minitel uniquement.

Si vous résidez en dehors de l'Europe, S.V.P joignez 3 coupons-réponse internationaux pour couvrir nos frais d'envoi. Merci.

REVENDEURS SERIEUX : Contactez-nous ! Nous distribuons les produits ROMBO, DATEL, ZYDEC, HI-TEC, ALTERNATIVE, SIREN, NEW DIMENSIONS, etc ...

Spécialité d'envois vers la SUISSE, SCANDINAVIE, DOM-TOM et tout le continent AFRICAIN.

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+44) 291 625 780
Minitel **36 16 AZERTY** code **DUC**

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD
Si vous possédez une carte de crédit internationale, vous pouvez téléphoner votre commande.
Pour vous servir plus rapidement, certains articles peuvent parfois être expédiés directement par leurs fabricants.

sont toujours reportées immédiatement dans la mémoire *(fonctionnement en Write through)*. Quand le 68040 est en mode **copyback**, toutes les écritures se font dans le cache sans accéder à la mémoire, et le cache est effectivement recopié quand il faut le libérer pour accéder à d'autres emplacements mémoire. C'est cette technique-là qui permet au 68040 d'avoir de telles performances, car sans cela la vitesse peut diminuer de moitié. C'est compréhensible car des mémoires à 80 ns ne peuvent suivre que jusqu'à 12.5 MHz, et des 60 ns jusqu'à 16.6 MHz, et par conséquent les accès à la mémoire se font en plusieurs cycles au delà de ces fréquences, contrairement à l'accès au cache qui est immédiat *(la mémoire cache est dans le processeur)*. Ce mode Copyback possède néanmoins des inconvénients, que nous verrons plus bas.

"Installer" modifie ensuite la startup-sequence pour y insérer en première ligne l'instruction **Init040**, met à jour les intructions **CPU** et **SetPatch**, et met dans le tiroir LIBS: les deux librairies nécessaires au 68040: 68040.library et ppi040.library.

La première contient entre autres l'émulation des fonctions transcendentales *(sinus, logarithme)* qui sont normalement implémentées sur les coprocesseurs mathématiques des 68020 et 68030 *(68881/2)*. Le 68040 contient en effet une unité de calcul en virgule flottante très performante, mais qui ne gère plus les instructions telles que les sinus, logarithmes, qui doivent donc être émulées en logiciel sur le 68040 grâce à des traps software, ce qui les rends légèrement plus lentes que sur le 68882. La deuxième librairie est propre à PPS. Les instructions Setpatch et CPU sont les versions 38.31 et 38.1 (au lieu de 37.10 et 37.3 sur le WB 2.0).

Démarrage en sys 1.3 ou 2.0

On peut utiliser la carte avec le Kickstart 1.3, mais le manuel recommande d'utiliser le 2.0, car le système 1.3 ne dispose pas d'instructions pour gérer les caches, en particulier le Copyback qui pose des problèmes, par exemple vis-à-vis de la DMA. En effet, les caches sont d'abord pensés pour un environnement monoprocesseur. La mémoire n'est pas forcément à jour, ce qui n'est pas grave puisque le processeur lira dans le cache s'il le faut, sans même s'en rendre compte. Par contre, si un custom chip vient lire la mémoire transférée dans le cache, la valeur lue risque de ne pas être à jour. De plus Commodore ne supporte plus le système 1.3. En 1.3, certains programmes crunchés *(qui se décompactent au lancement)* peuvent se planter au démarrage, il y a intérêt à les recruncher avec un cruncher récent comme PowerPacker 4.0, ce qui les fait fonctionner sans problèmes. On aura intérêt à utiliser les options "Library Header", ou "Library" pour Imploder.

On peut toutefois choisir de booter en 1.3 ou en 2.0, grâce à une startup-sequence qui aiguille le démarrage vers deux fichiers de startup différents, un pour le 1.3 et l'autre pour le 2.0. Ceci est expliqué dans le manuel, et se fait grâce aux lignes suivantes:

```
SYS:C13/version >nil: graphics.library 36
if WARN
    ; on est en WB 1.3
else
    ; on est en WB 2.0
endif
```

Il y a d'autres modifications à faire dans le fichier de démarrage, indiquées dans le manuel. Cette technique fonctionne très bien, et j'ai changé plusieurs fois de système sans aucun problème, grâce au programme Switch mentionné plus haut.

On essaie

Après toutes ces initialisations plus longues à commenter qu'à faire, j'ai enfin pu démarrer sur le 68040, après avoir fait un peu de place sur mon disque, afin d'avoir les coudées franches pour de nombreux essais.

Mon premier test visait à me rendre compte de l'accélération de l'archiveur LhA, que j'utilise souvent. Bien qu'il soit déjà rapide, je me réjouissais d'avance de le voir atteindre une vitesse supersonique grâce aux 33 MHz du 68040. Premier étonnement: une vitesse à peine supérieure à celle que je connaissais, et moins importante que sur un 3000. L'explication a été simple: Je n'avais pas spécifié les options "addmem", "fastsys" et "fastrom" de Init040, et les caches n'étaient pas activés *(c'était mon premier démarrage...)*.

Le processeur fonctionnait donc uniquement sur de la mémoire 16 bits, ce qui ralentissait les accès mémoire d'un facteur 2 *(au moins)*, et sans les caches la différence peut être très importante: si l'algorithme tient entièrement dedans *(pour les instructions)* ainsi que les données *(pour le cache de données et le Copyback)*, les accès mémoire sont quasi inexistants.

Le cache de données et celui d'instructions font chacun 4 Ko.

Le Copyback n'est pas un cache mais décrit le mode de fonctionnement du cache de données: écriture différée *(mode copyback)* ou immédiate *(write through)*. Quand l'algorithme est assez petit pour tenir dans le cache d'intructions, il n'y a aucun accès à la mémoire et l'accélération est importante; de même pour les données.

On recommence

Une fois les options manquantes ajoutées à Init040, je rebootai et cette fois les caches étaient bien activés. Par la suite les caches furent toujours activés au démarrage, sauf en 1.3 ou le mode Copyback n'était pas activé par défaut. Nouvel essai de LhA et là, ce fut le feu d'artifice tant attendu: une vitesse impressionante, à se demander si en compressant il ne passe pas plus de temps à afficher où il en est qu'à faire les calculs. Même le bon vieux LHArc prend des allures de bolides. Pour donner un ordre de grandeur, en mettant les fichiers en RAM DISK, la compression du fichier kickfile 2.04 (524 Ko) met entre 5 et 7 secondes, et la décompression de l'archive obtenue se fait en moins d'une seconde.

Dans l'ensemble, toutes les opérations sont bien accélérées: le rafraîchissement des fenêtres, les scrolls de texte, les accès disques et disquettes. Les seules opérations non (ou peu) accélérées sont celles où le blitter fait tout, comme les tracés de droite ou le remplissage des surfaces. Selon les types d'application, l'accélération sera plus ou moins marquée, selon les ressources auquelles ils font appel: calcul pur, boucles nombreuses, graphisme, accès mémoire, timers. Par rapport à un 500 normal, qui n'a pas d'instructions de calcul en virgule flottante, les calculs sont bien sûr extrêmement accélérés si on utilise les instructions spécifiques de l'unité de calcul du 68040.

Les performances

Avec le 68040 on gagne sur plusieurs plans: la puissance brute du processeur *(nouvelles instructions disponibles, presque un cycle par instruction)*, fréquence élevée, coprocesseur mathématique intégré, mémoires cache intégrées, accès mémoire sur 32 bits, accès optimisé par le mode burst.

Voici un exemple de ce que j'ai obtenu avec un programme écrit en C, qui calcule l'ensemble de *Mandelbrot* avec la librairie **"mathffp"** *(qui n'utilise pas l'unité de calcul)*, et qui est assez optimisé: boucles courtes, utilisation des registres, boucle la plus interne en assembleur. On lui fournit les coordonnées, la résolution et le nombre maximum d'itérations, et il produit un fichier contenant un octet par pixel. En prenant un indice de performance de 1 pour le 500 normal, on obtient 18 avec le 68040 et tous ses caches activés. Comme il y a peu d'écritures mémoire, en désactivant le Copyback on descend seulement à un indice de 15. Si on enlève en plus les caches de données et d'instructions, on descend à un indice de 5. Comme le cache de donnée n'est quasiment pas sollicité *(peu d'accès en lecture)* dans ce cas, on voit là toute l'efficacité du cache d'instruction. De manière générale, l'ensemble des caches permet une accélération d'un facteur 3 à 5 environ. Voyons à présent des résultats plus généraux, donnés par des programmes de benchmarks. En recompilant le programme pour utiliser la librarie "mathieeedoubbas", qui se sert de l'unité de calcul si elle est présente, on obtient un indice de 30. Si on recompile en utilisant directement les instructions de l'unité de calcul, on obtient alors un indice de 132. On voit là l'intérêt de l'unité de calcul et du codage direct des intructions de calcul *(codage inline)*. Pour fixer les idées, un calcul qui prenait 28 minutes ne prend plus que 13 secondes, et encore le programme recompilé est ici en pur C *(la boucle interne n'est plus en assembleur)*!

Sysinfo crédite la carte de 6 MFLOPS (million d'opérations flottantes par secondes) et sa rapidité est supérieure de plus de 30 fois à un Amiga 500.

Voici quelques indices obtenus avec **AIBB 5.5** par rapport à un 500 (tous les caches marchent, code 68000 standard, non utilisation du coprocesseur de calcul):

	PPS-33	A3000-25	A4000-25
WritePixel	7.14	4.09	26.12
Sieve	20.67	6.87	10.63
Dhrystone	25.56	5.96	19.07
Matrix	19.85	6.43	12.25
FMatrix	19.29	5.77	11.62
MemTest	22.22	6.72	11.54
BeachBall	41.16	10.75	33.64
InstTest	19.14	1.00	10.08

InstTest obtient 8,827,000 instruc/s.

BeachBall trace un ballon avec les ombres et réflexions d'une source lumineuse (ray-tracing). Ce test est sans doute l'un des plus complet car il fait des accès mémoires, calcule et affiche à l'écran des points. En utilisant le

coprocesseur pour les test de calcul numérique, on obtient des accélérations encore plus considérables, comme on l'a vu plus haut avec l'ensemble de Mandelbrot.

Quant aux jeux, j'ai essayé le fameux "F-18 Interceptor", qui a l'avantage de marcher sur toutes les machines du 500 au 3000. L'accélération sur la carte PPS est très agréable, mais elle est limitée par le fait que le blitter a beaucoup à faire en dessinant et remplissant chaque image. Quand la vue est simple, la fluidité est étonnante, on ne doit pas être loin du 25 images par seconde.

Conclusion

Les prix, qui se situaient entre 9200 et 11100 F au début du mois de février, viennent de baisser de façon importante. Voici les nouveau tarifs:

Pour une carte équipée d'un 68040 à
28 MHz et 4 Mo: 5700F,
28 MHz et 8 Mo: 7000F,
33 MHz et 4 Mo: 8500F,
33 MHz et 8 Mo: 11300F.

Voila qui va permettre à tous ceux qui ont acheté leur 500 il y a un certain temps, et qui veulent changer pour un modèle plus rapide mais ne peuvent pas acheter un 3000 ou 4000, de passer à la vitesse supérieure. Pour 5700 F, on dispose d'une puissance de calcul plus importante que celle d'un Amiga 4000, de 4 Mo de mémoire en plus et des ROM 2.04. Cette carte existe aussi pour les Amiga 2000 et 3000. Le seul avantage en matière de rapidité qui reste au 4000 est son chipset AGA qui accélère considérablement les opérations purement graphiques. On peut donc disposer pour moins de 7500 F (coût d'un 500 et de la carte la moins chère) d'une puissante station de calcul, par exemple pour l'image de synthèse.

Références:
EVS Informatique
15 allée des Gros Chênes
78480 Verneuil sur Seine
Tél. 39 65 67 02

Olivier Jeannet
(jeannet@ecoledoc.ibp.fr),
pour le club Amiga Telecom de Paris
(amiga@enst.fr).

Et voici un deuxième éssai du 040-500 par Pierre Garel et Marc Leconte

La configuration

La configuration testée est carte une 040-500 33 MHZ 8Mo branchée sur un Amiga 500 équipé de 512 KO de chip, d'une rom 1.3 et sur le bus un disque dur Archos ADD-500 de 105 MO et de 2 MO de fast.

Les tests et les comparatifs

Le hard et le soft étant installés, nous allumons la machine d'un doigt fébril: un 68040 sur mon A500, qu'est-ce que celà peut donner? Tout d'abord le doux bruit du ventilateur, et puis...

Nous avons testé la carte 040 sur différents logiciels comme Deluxe Paint IV, Real 3D, Vista Pro, Scenery Animator, Professionnal Page et ADPro 2. Comme vous pouvez le constater, nous n'avons pas fait semblant. Les comparaisons ont été effectuées avec un Amiga 2500-20 ,un Amiga 3000 et un Amiga 4000. Les programmes, lorsque cela était possible, étaient des versions compilées pour les coprocesseurs arithmétiques.

Nous allons décrire les tests ayant servis à faire le tableau, afin de vous permettre de comparer votre configuration à la 040-500:

- **Deluxe Paint IV.** Nous utilisons, pour ce test, une brosse de 197x90 en 8 couleurs avec laquelle nous avons rempli un écran de 640x512 avec le système de perspective de DPaint IV. L'autre test consiste à utiliser la fonction de Morphing de DPaint pour transformer un cercle de rayon 70 en rectangle de 60 de côté, le tout en 20 images.
- **Art Departement 2.0.** Ici, nous avons mesuré le temps de conversion d'une image format GIF 640x480 de 145Ko, en un format plus compréhensible par l'Amiga, c'est à dire en 640x512 en 16 couleurs avec un dithering Floyd.
- **Professional Page 3.0** C'est sur ce logiciel de PAO que cet article est rédigé, le tout en utilisant la carte 040-500. On remarque une accélération impressionnante du rafraichissement de l'écran. Par exemple ,les changements d'échelle de votre page sont environ 3 fois plus rapides que sur un ... A3000.
- Real 3D V1.4 La scène se compose d'objets en plastiques, d'un objet transparent et de 3 lampes de couleurs différentes. Elle a été calculée avec les options suivantes: SHADOWLESS, Antialiasing de 1, INTERLACE, Dithering line et avec un Aspect Ratio de 3.
- **Vista Pro 2.0 et Scenery Animator.** Le paysage utilisé est le "Grand Canyon". L'image a été calculée en 32 couleurs interlace, avec les options de lissage maximum.

Tous ces résultats ont été confinés dans un tableau qui parle de lui-même. Les écarts existants entre l'A4000 et le 040/500 s'expliquent par la différence de vitesse d'horloge des deux machines (A4000 à 25Mhz et 040/500 à 33Mhz), mais quel plaisir d'être plus rapide qu'un A4000!

Un mot sur le workbench

A l'achat de votre carte 040/500, procurez-vous le WorkBench 2.04, si vous ne le possédez pas déja, car celui-ci n'est pas fourni contrairement à la ROM Kickstart. A l'utilisation, le WorkBench paraît 2 à 3 fois plus rapide que sur un A3000, surtout si vous l'utilisez en 16 couleurs.

Un mot sur les jeux

Bien que l'utilisation première d'une carte 68040 ne soit pas pour le jeu, il faut avouer que jouer à Interceptor ou à Wing Commander sous 68040 apporte des sensations qu'un A500 de base est loin de procurer. En effet, la vitesse de l'animation de Wing Commander devient aussi, sinon plus, rapide que sur un 486.

Et la compatibilite dans tout ca?

Pour les jeux incompatibles avec le 68040, il est possible de le désactiver par l'intermédiaire du programme "Switch040". Cet utilitaire est très pratique car il permet de selectionner dans quel mode vous désirez redémarrer votre A500. En effet vous pouvez utiliser la ROM1.3 (si c'est celle d'origine dans votre amiga) tout en gardant le 68040 actif. Si cela posait encore des problèmes, il vous suffirait de sélectionner le 68000 pour qu'ils disparaissent. Vous vous retrouverez alors dans la configuration d'origine de votre A500. Toutes les sélections effectuées avec "Switch040" ne sont effectives qu'après un reset de l'Amiga, et le resterons jusqu'à de nouveaux changements.

Conclusion

La fébrilité qui nous avait pris à l'allumage de l'Amiga était justifiée. Après avoir conquit les possesseurs d'Amiga 2000 et 3000, PPI s'attaque maintenant aux Amigas 500. Avec ces cartes vous pouvez dépasser la puissance, déjà incroyable, de l'Amiga 4000 et vous ouvrir les portes de l'image de synthèse avec un "simple" Amiga 500. Le prix de cette carte est abordable si l'on considère les performances qu'elle procure et l'accès qu'elle vous donne aux domaines professionnels. Et ne jetez pas vos jeux ...! Maintenant que nous avons testé cette carte, nous avons un problème ... comment allons-nous pouvoir nous en passer?

Nous remercions EVS Informatique pour le prêt de la carte, Serge LERMITE pour son disque dur et MAD pour nous avoir permis de faire les tests comparatifs sur l'Amiga 4000.

Test	040-500	A2500	A3000	A4000
DPaintIV				
Fill screen	7"05	52"04	25"61	9"14
Morphing	15"09	1'55"63	57"30	20"01
ADPro2.0				
GIF->16 couleurs	5"15	57"00	22"35	6"04
Real 3D V1.4				
Calcul Scène	3'47"25	14'00"	6'30"00	4'20
VistaPro2.0				
Calcul de "Grand Canyon"	1'53""50	10'47"07	3'56"55	1'59"97
ProPage				
Magnification 100%	5"64	non testé	11"64	non testé
Magnification 200%	3"40	non testé	6"82	non testé

PC Forum 93

Successeur de fait du SICOB d'autrefois, Le PC-Forum est, aujourd'hui, l'exposition annuelle de référence en matière de micro-informatique personnelle et de bureau. Les grands constructeurs, distributeurs et éditeurs de logiciels se font un devoir de présenter leurs produits sous leur meilleur jour.

Comme d'habitude, le salon regorgeait de PCs de toutes les formes (avec plus ou moins la même chose à l'intérieur), avec quelques Windows-NT, et l'apparition de machines à base du prometteur processeur Dec alpha.

Sortant un peu de l'uniformité pécéiste, le stand Macintosh montrait quelques images animées; dans ce domaine le MAC progresse, mais ne rattrape pas encore l'Amiga. L'événement, c'était bien sûr QuickTime, player d'anims compressées et sonorisées, en version plein écran avec 16 à 25 images par seconde (selon le nombre de couleurs et, surtout, le processeur utilisé). Un détail amusant : lorsque l'on clique dans une fenêtre du finder, toutes les anims QuickTime sont arrêtées. Toujours pas de véritable multitâche sur MAC, donc...

Sur le stand Commodore, la principale nouveauté présentée était l'Amiga 4000 dans sa version 68030. Une petite démonstration interactive, animée sur un quart d'écran, permettait de se déplacer au joystick en temps réel dans un labyrinthe en perspective dont les murs étaient tapissés d'images 256 couleurs.

L'Amiga 4000/030 est annoncé à 9990 FHT avec vrai 68030 cadencé à 25MHz, 4Mo de RAM (dont 2Mo de CHIP) et un disque dur de 80Mo.

Sur le reste du stand Commodore, on pouvait voir

- un CDTV jouant les animations maintenant bien connues de PSYGNOSIS, avec une musique rythmée, sur un écran de taille moyenne. Celles-ci consistaient en animations 3D de vaisseaux, de voitures, d'avions, pré-calculées en image de synthèse avec post-traitement 2D, ainsi qu'un survol de terrain, style Vista;
- un Amiga 4000 ('040 celui-ci) qui présentait SCALA Multi-Media avec quelques animations de morphing et de synthèse.

Le morphing consistait en un poisson qui se transformait en voiture (d'un point de vue purement technique, le résultat était plutôt décevant, la cohérence de la transformation étant assez baclée), et un chat se tranformant en écureuil (à peine plus réussie que la précédente) ;

- un Amiga 1200 qui affichait une petite démo présentant des images 256 couleurs dans un écran virtuel rebondissant, avec un texte en sprites bougeant indépendamment ;
- un Amiga 3000 Tower qui affichait, lui aussi, des images avec les effets de transition de SCALA Mutimédia, mais dont le clavier était visiblement HS (la led du clavier clignotait, et même le reset ne marchait pas) ;
- 3 ou 4 PCs où tournaient quelques applications de bureautique, sous Windows NT ;
- enfin, un film sur le Commodore Explorer, le voilier sponsorisé par qui vous savez, était projeté sur un écran géant, caché dans son coin.

L'impression générale qui ressort de la visite de ce stand est un mélange d'étonnement et de déception. Etonnement, d'abord, pour le peu de moyens matériels et logiciels mis en oeuvre, par rapport au prix à payer pour exposer, et déception ensuite, pour le peu d'applications sérieuses présentées.

De plus, l'écran géant aurait vraiment pu être utilisé à des arguments un peu moins lessiviers, les super-démos ayant plus ici leur place... De plus, les personnes du côté Amiga ne faisaient tourner aucune application (les aspects sérieux étant réservés au PCs !?), et ce stand était l'un des plus vides du salon.

Philippe BERARD (philippe@amipb.gna.com)
Fabrice NEYRET (neyret@enst.fr)

Pour résumer, quelqu'un qui n'avait pas déjà connu l'Amiga serait certainement reparti sans l'avoir seulement remarqué, et même dans ce cas peu probable, ce qu'il aurait vu l'aurait plutôt conduit à acheter un MAC ou un PC.

Un autre salon stratégique, le MICAD, se tenait à proximité. (C'est le salon dédié à la DAO, la CAO, la CFAO, le calcul scientifique, l'image de synthèse, etc, en un mot le paradis des stations de travail Unix et des gros micros). Comme d'habitude, il n'y avait bien entendu pas le moindre Amiga en vue...

MIX-IMAGE
INFORMATIQUE ET VIDEO

Votre nouveau centre AMIGA

UNIQUE EN SUISSE !

-AMIGA 1200 890.- Offre limitée!
-AMIGA 4000 3890.-
Scala Multimédia 998.-
- Digitaliseur 24 bits V-LAB 990.-
- Toute la gamme GVP disponible !
- HandyScanner ZYDEC 349.-

Demandez notre catalogue ! 20 pages tout AMIGA

DISTRIBUTEUR SATELLITE ET TELEVISION POUR LA SUISSE

Une gamme complète de genlocks et périphériques vidéo

JOURNEES PORTES OUVERTES LES VENDREDIS 26 ET SAMEDIS 27 MARS
Venez nombreux !!!
av. de France 68, CH-1004 LAUSANNE
Tél (021) 648 12 15 FAX (021) 648 12 16

VOUS RECHERCHEZ... Bus+ VOUS PROPOSE

DISQUES DURS DataFlyer EXPANSION SYSTEMS

DATAFLYER Express

Tout simplement le meilleur choix!

ON CONTINUE EN MARS !

En janvier chez BUS + la foire aux disques durs

A500 A500+ A2000

Déterminez la capacité de votre HD et consultez-nous!

DE BELLES ET BONNES SURPRISES VOUS ATTENDENT!!!

HD A1200 et A600 NOUVEAU

MICROBOTICS MBX 1200

MICROBOTICS *A PEINE l'A1200 dans les boutiques ! ET... DEJA BUS PLUS et MICROBOTICS SONT LES PREMIERS A VOUS OFFRIR DE QUOI LE "BOOSTER" AVEC MBX 1200 !!* NOUVEAU

MBX 1200

Carte extension Co-Processeur (FPU) et Mémoire 32 bit.
Compatible 68881 et 68882. Extensible de 1 à 8 Mo de mémoire 32 bits par SIMMs.
Tous vos programmes de RAY TRACING, d'ANIMATION, de MORPHING, de PAO... tourneront à des vitesses deux ou trois fois plus grandes.
S'installe RAPIDEMENT sur le connecteur interne, sans OUVRIR l'appareil donc pas de PERTE DE GARANTIE.
MBX 1200 l'outil des "PRO" qui veulent optimiser les perfs de leur A1200.

MBX 1200 Co-Processeur 68881 14 MHz	**1 700 F**	MBX 1200 + 68881 14 MHz + 2 Mo RAM 32	**2 950 F**
MBX 1200 Co-Processeur 68882 25 MHz	**2 450 F**	MBX 1200 + 68882 25 MHz + 2 Mo RAM 32	**3 750 F**
MBX 1200 Co-Processeur 68882 50 MHz	**4 900 F**	MBX 1200 + 68882 25 MHz + 4 Mo RAM 32	**4 850 F**

TECHNO SOUND TURBO

NOUVEAU PRIX

LE SOUND SYSTEM AMIGA LE PLUS CHAUD DU MARCHE !
"Technosound... Il devrait séduire les adeptes de rap, les DJ éclatés, et tous ceux qui ont besoin de son numérique utilisable dans les autres logiciels Amiga." *(Amiga Revue).*
"Si vous n'êtes pas encore équipé pour faire de la musique sur Amiga... avec toutes les fonctions habituelles de ce genre d'engin (et même plus) et des effets temps réel absolument stupéfiants..." *(Amiga News).*
En avant la musique.
Documentation en français
Technosound turbo.....390 F

AMIGA AUDIO DIGITIZER SAMPLER MK2

Le SAMPLER STEREO Amiga le plus rapide! (1 million d'échantillons par seconde) • Des SUPER résultats avec CD AUDIO • Réglage du niveau d'entrée par BOUTON • Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sortie parallèle (passthrough) • Reste connecté même hors utilisation • Livré avec câbles, disquette • En option adaptateur automatique d'impression. Compatible A3000.....Prix **460 F**

INTERFACE MIDI

INTERFACE MIDI 2 pour A2000/A500 et A1000. Equipée d'une prise IN, d'une prise OUT et d'une THROUGH et en plus de deux prises qui peuvent être validées soit en OUT ou THROUGH par interrupteur. La souplesse de votre interface en est grandement augmentée. La plus souple et la plus efficace. Livrée avec un câble.....Prix **390 F**

MOUSE-JOYSTICK

Ne vous cassez plus la tête... et ne cassez pas non plus votre Amiga. Il existe un moyen simple de passer de la souris au Joystick. Une simple pression sur le commutateur suffit.....Prix **135 F**

BOOT SELECTOR (A500 ou A2000)

Permet de choisir le lecteur sur lequel on va booter la solution économique idéale quand l'on possède un df1: (A500), un df2: (A2000) et que df0: donne des signes de faiblesse !
Indiquer df1: ou df2 :..... **125 F**

QUADRUPLEUR DE JOYSTICK

Indispensable pour jouer à quatre.
Se connecte au port parallèle..... **95 F**

MICROBOTICS VXL* 30 ET VXL RAM - 32

DES PERFORMANCES A VOUS COUPER LE SOUFFLE

Carte accélératrice de haute qualité pour A500, A500 Plus et A2000. Utilise le processeur ECO30 ou 68030 avec mmu. Sa conception asynchrome lui permet de supporter des vitesses d'horloge de 25, 33 ou 40 MHz. S'installe très facilement sur le support du 68000. Peut recevoir un coprocesseur mathématique 68881 ou 68882. Compatible 1.3/2.0 Sélection 68000/68030 par jumper et par logiciel. Accepte la carte mémoire 32 bit RAM-32 peuplée à 2 ou 8 Mo supportant le mode Burst. mémoire autoconfigurée et DMA. Possibilité de placer la mémoire 32 bit en addresses hautes. Chargement du kickstart en mémoire 32 bit. Utilisation de la mémoire 32 bit en mode 68000. Support pour une deuxième ROM Kickstart sur la carte mémoire avec choix de la ROM par jumper ou par logiciel.

Sur VXL on ACCELERE et le PRIX DECELERE !!

VXL* 30 25	1 990 F	Majoration pour 25 MMU	500 F
VXL* 30 25 + VXL RAM 32 2 Mo (burst, 60 ns)	4 250 F	Majoration pour 40 EC	600 F
VXL* 30 25EC + 68882 25 MHz + VXL RAM 32 2 Mo (burst, 60 ns)	5 290 F	Majoration pour 33 MMU	900 F

Autres configurations : nous consulter.

CHANGE KICKSTART

A500 Plus, A500, A2000 ELECTRONIQUE..... 295 F
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.
CLASSIQUE (manuel)..... 210 F
Avec Rom 1.3 ou 2.04, nous consulter.
A600 ELECTRONIQUE NOUVEAU
(s'installent sans percement ni soudure)
A600 sans HD..... 450 F
(Avec Rom 1.3, nous consulter).
A600 avec HD..... 550 F
(Avec Rom 1.3, nous consulter).
Si vous passez au disque dur A600 interne consultez-nous pour passer de l'interne au HD.

EXTENSION A500

512 Ko avec horloge et interrupteur.....260 F

EXTENSION A500 PLUS

porte l'A500 Plus à 2 Mo (Chip Ram).....440 F

EXTENSION A600 (1 Mo).....495 F
LECTEUR EXTERNE A500.....560 F
LECTEUR INTERNE A500.....560 F
ALIMENTATION A500.....450 F

EN MARS, ÇA CONTINUE!!!

Et encore beaucoup PLUS... TELEPHONEZ-NOUS!

EXTENSIONS DE MEMOIRE

BASEBOARD

Les extensions BaseBoard vous offrent le plus de souplesse possible dans l'utilisation de la RAM. Vous pouvez configurer votre RAM (Fast, Chip ou contigüe) suivant vos utilisations et votre Amiga.

BASEBOARD 4 PLUS

Permet de faire passer l'Amiga 500 Plus à 5 MO de RAM en donnant un total de 2 MO de Chip RAM et 3 MO de Fast RAM.
BaseBoard 4 Plus peuplée O K.....800 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 2 MO.....1.350 F
BaseBoard 4 Plus peuplée 4 MO.....2.050 F

A 500

BaseBoard peuplée O MO.....850 F
BaseBoard peuplée 2 MO.....1.450 F
BaseBoard peuplée 4 MO.....2.090 F
BaseBoard peuplée 6 MO.....3.450 F

DATA FLYER RAM

Carte d'extension mémoire pour A500 et A2000. Permet d'apporter jusqu'à 8MO de RAM supplémentaire à votre Amiga. DATAFLYER RAM se peuple de SIMMs.

A500

La carte s'installe sur la carte contrôleur SCSI DATAFLYER. (Totalement compatible avec la BaseBoard et la combinaison des deux peut faire monter la Ram de votre 500 jusqu'à 10,5 MO.)

A 2000

La carte s'installe dans un connecteur 100 broches ou se monte sur la carte DATAFLYER (à partir de la version 1.0 de la DATAFLYER PLUS).

DATAFLYER RAM

Peuplée 0 k.....850 F
Peuplée 2 MO.....1.490 F
Peuplée 4 MO.....2.190 F
Peuplée 8 MO.....3.590 F

Bus Plus Service VPC
Votre Partenaire Confiance©

La **V**olonté et la capacité de vous proposer les meilleurs produits aux meilleurs prix, dans les meilleurs délais. (Expédition colissimo.)

PORT : Expédition dans toute la France. Port Colissimo : 45 F. Frais supplémentaires de contre-remboursement : 60 F.

Partenaire : à votre écoute exclusive (du lundi au vendredi de 10 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 18 h 30) la BUS PLUS HOT LINE vous conseille, vous informe, vous guide dans vos choix, vous n'êtes plus seul! Vous êtes l'interlocuteur privilégié de BUS PLUS!

Confiance : vous avez besoin d'aide pour installer votre périphérique, vous hésitez sur la marche à suivre... la BUS PLUS HOT LINE est là, à votre disposition. Si vous avez un problème la garantie BUS PLUS s'effectue par échange standard durant la période de garantie.

Les chèques, les CCP et les facturettes de cartes de crédit ne sont remises en banque qu'après expédition de votre commande.

Nos prix sont établis suivant le cours des devises étrangères.

BON DE COMMANDE BUS PLUS

A envoyer avec votre règlement

AMIGA

BUS PLUS 41, rue Barrault - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45 80 05 66 - Fax (1) 45 88 63 82

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

Qté	Article	Prix unit.
	Frais de port	45 F
	Contre-Remboursement (si besoin)	
	Crédit FRANFINANCE	
	Je ne vous commande rien aujourd'hui.	
	Veuillez par contre me faire parvenir une documentation sur _____	
	TOTAL	

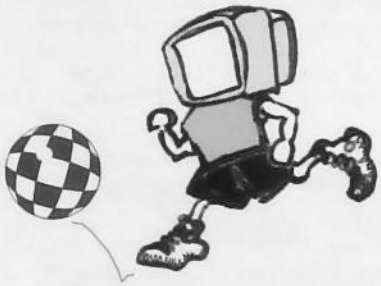
☐ Chèque
☐ CCP
☐ Contre-Remboursement
☐ Carte bancaire

expire à _____
DATE _____

Signature _____

par Laurent Itti

Journée ATACOM sur l'Amiga et le Développement



Cette manifestation, organisée le 6 février à Paris par Pascal Kazmierczak et l'association Atacom Ile-de-France, a connu un succès qui a apparemment surpris jusqu'à ses organisateurs : la majeure partie des personnes présentes s'était en effet (comme d'habitude...) inscrite au dernier moment, si bien que la salle louée pour l'occasion était sous-dimensionnée. L'ambiance générale n'en a été que plus conviviale, et ce fut l'occasion de rencontrer des personnes très intéressantes gravitant dans le monde de l'Amiga.

Quoi, quand, où ?

Le rendez-vous était fixé à 10 heures. Nous sommes alors entrés dans une salle, légèrement étriquée vu le monde présent, de bon standing, et dans laquelle trônaient un A4000, un A3000, une grande TV et un CDTV. Après un bref discours d'introduction, Pascal passe une cassette vidéo, réalisée pour Commodore U.S., qui présente des utilisateurs professionnels de l'Amiga. On y découvre des applications intéressantes de l'Amiga, notamment dans les domaines du graphisme, de la vidéo pour des chaînes de TV locales, et du multimédia (une entreprise utilise l'Amiga pour faire un vidéodisque interactif d'itinéraires touristiques).

On sent bien que cette cassette a été réalisée pour Commodore: tous les utilisateurs présentés sont bien sûr enchantés par leurs Amiga, les trouvent très faciles à utiliser, et font l'éloge du service technique Commodore. Les points forts de la machine qui ressortent des ces interviews sont essentiellement :

- facilité et rapidité de création d'un véritable produit fini, ce qui est intéressant surtout pour les applications en TV où il faut rapidement un résultat, même s'il n'est pas de qualité optimale : si on a quelque chose à temps, ça passe à l'antenne, sinon, on n'a rien...
- convivialité : l'utilisateur de la machine veut établir un dialogue avec elle, sans se soucier des contraintes techniques dont il ne veut pas entendre parler. Celle-ci doit donc réagir rapidement, ne pas se bloquer quand on fait des accès disque, etc...
- la réputation de console de jeux est évoquée, et à mon avis bien exploitée : oui, l'Amiga peut servir à faire des jeux. Et d'excellents jeux parfois. Ceci est donc une preuve de plus des capacités intrinsèques de la machine, rien de plus...
- le dernier atout est le rapport qualité-prix de la gamme Amiga.

Amiga: le marché

Pascal Kazmierczak nous donne ensuite quelques chiffres concernant le marché de l'Amiga :

- 3,7 millions d'Amiga ont été vendus dans le monde depuis 1985, ce qui représente 63% du chiffre d'affaire de Commodore (20% pour les PC, le reste pour le C64).
- en 1992, 1 million d'Amigas ont été vendus.
- en France : Commodore vend autant de PC que d'Amiga. Il y a un parc de 300.000 Amiga: 197.000 A500, 3 à 4.000 A3000, et le reste en A2000 (chiffres de 1991). Le parc des machines Amiga dans le monde reste donc peu important face aux PC (23 millions d'après IBM, chiffre que l'on peut donc multiplier au moins par deux pour approcher la réalité...)

Après cette mise en jambe, plusieurs développeurs, éditeurs et ditributeurs ont présenté leurs produits principalement dans les domaines des interfaces graphiques et des outils de développement.

Someware: Dice francisé

Le package francisé de Dice (590 Frs.) était présenté par Eric Gontier. Les points qui ont retenu mon attention sont les suivants :

- l'environnement est bien intégré : manuel du C sur disque, accessible directement à partir d'un éditeur, et contenant pour chaque fonction un exemple d'utilisation.
- tous les sources sont fournis.
- compatibilité ANSI totale.
- includes 1.3 et 2.0, 3.0 dès la prochaine release (qui devrait être disponible maintenant).
- quelques exemples de programmation très spécifique Amiga sont livrés avec le package: une library, un device, un driver d'imprimante,...
- la configuration complète prend 7 Mo sur votre disque dur. Mais on peut faire marcher Dice correctement avec 1 Mo de ram et deux drives.
- Someware envisage de créer un serveur minitel sur lequel les utilisateurs pourront directement poser leurs questions.
- Someware s'intéresse aussi à un préprocesseur C++ à utiliser avec Dice.
- les points faibles qui m'ont frappé : pas d'optimiseur dans la transcription C->Assembleur, pas de debugger source, pas de génération de code 68030 ou 68882.

Le package semble toutefois intéressant, surtout pour les débutants. Mais pour ceux à qui l'Anglais ne fait pas peur, qui ont de la place sur leur disque dur, et qui n'ont pas peur de la complexité dse commandes de style UNIX, le Gnu C++ (disponible en freeware) est un sérieux concurrent de Dice.

Métascope: un debugger symbolique

Le principe de ce soft est puissant et original : il suffit de cliquer sur l'élément qui nous intéresse (label, variable,..) dans une fenêtre, puis d'ouvrir une autre fenêtre pour obtenir plus d'informations (points d'arrêt conditionnels, tables de symboles, dump mémoire,...).

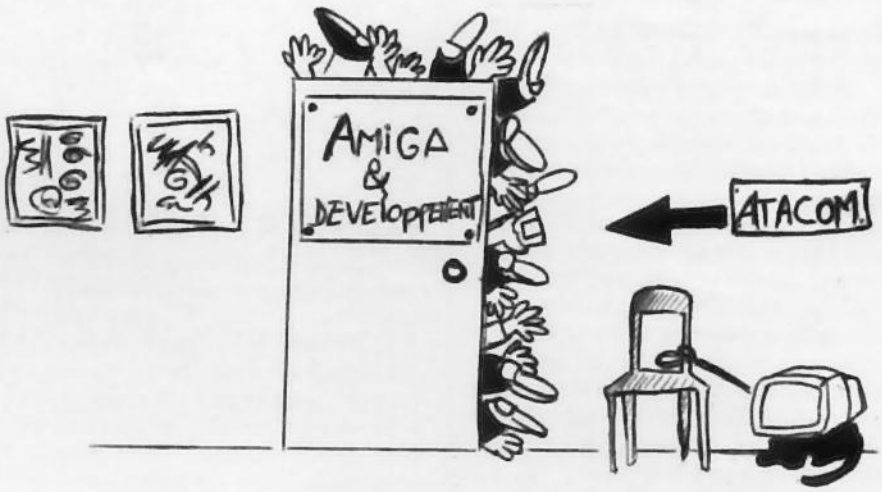
On s'affranchit ainsi de beaucoup de

manipulations fastidieuses : le contenu des fenêtres ouvertes est directement lié à ce qui était sélectionné à l'ouverture de ces dernières (par exemple, il suffit de cliquer sur un symbole, puis d'ouvrir une fenêtre mémoire pour que celle-ci montre directement le contenu de la mémoire à l'adresse du symbole). Un soft donc très pratique pour les développeurs. Mais attention toutefois : puisque c'est un debugger symbolique, il ne travaille qu'au niveau assembleur (pas question d'avoir le source C accessible, comme avec le debugger du SAS/C, par exemple), et l'on ne peut avoir accès à des noms symboliques (noms de variables, etc...) que si ceux-ci sont stockés dans l'exécutable du programme que vous débuggez (tous les compilateurs ont une option pour le faire).

Enfin, Someware a évoqué certains de ses projets futurs : une collection 'la boite à outils' de softs utilitaires, un désassembleur puissant, et 'un gros truc mystérieux' qui pourrait être l'ultime Interface Builder...

A propos de l'Unix : X11 sous Amigados est annoncé en 256 couleurs sur A4000. En outre, il semblerait que ce soit Gfxbase qui reprenne en main le développement de l'Unix proprement dit sur Amiga, face au désintérêt visible de Commodore pour ce produit.

(Someware- 1rue Léo Lagrange - 59212 Wignehies - TEL: 27.57.41.05 FAX 27.60.60.87)



J.M. Forgeas: UIK

Ce package était présenté directement par son créateur, ce qui le rendait très attractif. Je ne vais pas présenter une fois de plus ce produit dont tout le monde a déjà entendu parler maintenant.

Rappelons simplement qu'il ne s'agit pas d'un interface Builder (on n'a pas un programme graphique de création de gadgets comme GadToolsBox par exemple), mais d'un moteur d'objets, c'est à dire d'un ensemble de fonctions additionnelles accessibles en C (par exemple) pour gérer facilement la création et l'utilisation d'une interface graphique (voire plus généralement d'applications à base d'objets).

On crée un gadget en une instruction, puis on lui attache une procédure à exécuter lorsqu'il sera activé (celle-ci peut alors ouvrir des fenêtres, des requesters, etc...), implantant ainsi véritablement le squelette de l'application.

Ensuite, il suffit de faire un UIK_Do, et tout marche tout seul. Plus besoin d'écrire les longues lignes de programme servant à gérer les appuis sur les gadgets, etc...

Pour faciliter encore la tâche du programmeur, UIK propose une gamme complète d'objets standards prédéfinis (file-requesters, palettes, etc...) qui peut être complétée par l'utilisateur. De plus, ceux-ci donnent à l'utilisation l'impression de fonctionner en multitâche (deux sélecteurs de fichiers ouverts au même moment vont scanner leurs directories et les afficher en même temps !).

Ces objets ont tous été crées de façon cohérente (mêmes couleurs pour les mêmes types de boutons, etc...), ce qui permet d'avoir un environnement agréable et totalement redéfinissable pour vos applications: celle-ci peut alors proposer une fenêtre de sélection des préférences (objet fourni avec UIK, permettant de modifier les couleurs, la localisation (différentes langues utilisées par votre programme), le type de click désiré pour les boutons (dont certains modes vont même jusqu'à rendre votre interface pilotable via un ou deux poussoirs, ce qui la rend accessible aux handicapés moteurs), etc... Ces préférences seront directement reconnues par UIK, sans que le programmeur ait à prévoir de procédures spéciales pour les gérer.

Bref, un package vraiment bien pensé et puissant !

(Jean Michel Forgeas - 16170 Bordevile - France)

H. Le Ny, Ph. Berard, F. Pinault, G. Marziou et C. Bigard: Iwanima

Dans le même genre qu'UIK, venait ensuite la présentation d'Iwanima. Ce produit relativement nouveau et encore en développement s'inspire directement de l'interface graphique du NeXT. Il propose pour l'instant un moteur d'objet, et une sur-couche Interface-Builder est prévue (pour programmer un logiciel, il suffira alors de prendre des éléments, de les placer dans des fenêtres, etc... (un peu comme avec GadToolsBox), puis de les lier entre eux (toujours à la souris) pour définir un enchaînement logique. L'interface-Builder doit alors vous fournir un programme tout prêt ! (il ne reste en général plus qu'à ajouter du code pour certaines fonctions spéciales (vos routines de calcul, etc...), mais un logiciel du type de Directory-Opus devrait pouvoir se faire entièrement à la souris). Avec Iwanima, il est en outre prévu de pouvoir tout de suite faire fonctionner l'inerface du futur 'programme' pendant qu'on 'l'écrit' (à la souris), grâce à un interpréteur intégré.

Les développeurs d'Iwanima sont en outre en train de mettre en place un protocole général de transmission de données via le Clipboard de l'Amiga, qui est sous-utilisé par le système, contrairement à ce qui se passe sur Mac (presse-papiers). On pouvait déjà en voir un exemple intéressant : il suffit de cliquer sur un gadget de chaîne de caractères créé par Iwanima pour pouvoir en déplacer le contenu à la souris (comme une icône du Workbench), puis de le lâcher au dessus d'un autre gadget de chaîne et ainsi de recopier le contenu du premier dans le second.

Là aussi, un aspect intéressant est la sensation de multitâche pour l'utilisateur : même si un appui sur un bouton lance une procédure qui utilise de façon permanente le processeur, toute l'interface graphique créée avec Iwanima continue à réagir (en programmation normale, il faudrait prévoir dans une telle procédure d'aller tester les différents boutons 'de temps en temps'. Ici, le programmeur est affranchi de cette tâche).

Ce produit est donc prometteur, et ses développeurs sont ouverts à toute proposition de bêta-test ou de création d'objets.

(S'adresser à Atacom Ile de France - 3 Mail des Corses 77100 Meaux - TEL: 64.34.03.42)

Amos Pro

La nouvelle version d'Amos était ensuite présentée par F. Lionet.

Beaucoup de gens reprochent à ce logiciel de complètement redéfinir un environnement qui lui est propre au lieu d'utiliser Intuition. Pour ma part, je n'ai pas trouvé cela préjudiciable (à condition de ne pas considérer Amos comme un langage à usage général en symbiose avec le système qui l'abrite) vu la qualité de l'interface fournie : c'est vraiment très bien pensé et convivial. En trois instructions, François a chargé, affiché, puis animé plusieurs gros Bob. Les écrans et les fenêtres sont très rapides et d'aspect agréable, on mixe les résolutions et les palettes de couleur sans problème, etc...

L'éditeur est bien fait, et propose de nombreuses extensions, comme un éditeur de sprites, un éditeur de samples, etc... En quelques minutes, ce logiciel permet d'écrire des applications qui tiennent la route : on lit une musique Soundtracker qui est directement jouée, on lit et on affiche une image compactée en une instruction, on anime des bobs en même temps,... (Amos gère directement la création des interruptions nécessaires... Imaginez le temps de développement que cela demande avec un autre langage...).

Ce langage me semble donc idéal pour tous ceux qui ont des applications graphiques à écrire simplement et rapidement (bien sûr, Amos n'est pas vraiment prévu pour faire de gros calculs ou des manipulations compliquées de chaînes de caractères, par exemple...)

Voici quelques points forts d'Amos Pro:

- macro-langage de création de boîtes de dialogue.
- mini-langage de description des animations.
- environ 700 instructions.
- interface AREXX.
- possibilité d'insérer du langage machine dans vos programmes.
- utilisation facile des fonctions de la Rom Amiga.
- éditeur totalement commandable (ce qui permet à un programme Amos d'effectuer des modifications automatiques dans un listing Amos).
- version française : dispo dans 3 mois (mai-juin).
- support AA-chipset : pas prévu à priori pour l'instant car Commodore a décidé de ne rien dévoiler sur la structure interne des nouveaux chips graphiques pour obliger les développeurs à utiliser Intuition, ce qu'Amos ne fait pas. Mais Amos-Pro fonctionne avec les nouvelles machines.
- en prévision : une nouvelle interface 'Intuition-Friendly' pour Amos, une remise à jour du compilateur qui est en cours, une interface-Builder (décidément !), un pack midi, de la 3D, des versions Falcon et PC, etc, etc...
- un support technique est assuré par le Klub Amos.

(Klub AMO France BP 133 - 18003 Bourges CEDEX)

Arobace: A-Debug

A-Debug était ensuite présenté. Il s'agit d'un autre debugger symbolique. Comme Amos, celui-ci outrepasse totalement intuition et propose un écran noir & blanc avec des fenêtres d'un type qui lui est propre. C'est un petit peu gênant pour les puristes de l'Amiga, mais c'est très rapide ! Les fonctionnalités sont classiques et bien faites. Il était légèrement difficile de se rendre bien compte des fonctions spécifiques de ce logiciel lors d'une présentation publique brève, aussi, je vous invite à vous adresser directement à son éditeur pour de plus amples renseignements...

(Arobace - 2 rue Piémontesi 75018 Paris - TEL: 42.23.50.44 - FAX: 42.51.12.44)

Tecsoft: TV-Paint

Nous avons pu voir la version 2.0 de TV-Paint, dans sa mouture développée pour la carte Domino (c'est une carte SVGA 32.000 couleurs bricolée pour fonctionner dans un Amiga).

TV-Paint reste un must dans le domaine des palettes graphiques professionnelles. Couplé à une tablette graphique Wacom 1500 DPI (pas donnée !) munie d'un stylo sensible à la pression, il permet au graphiste de retrouver beaucoup des sensations du dessin manuel (notamment avec le nouveau tracé 'crayon de couleur' qui fait des traits d'une texture proche de ce qu'on a en réalité).

Cette nouvelle version propose en outre le multi-fenêtrage interactif, ce qui est vraiment pratique. Enfin, avec la carte Domino, TV-Paint est vraiment rapide et agréable à utiliser; de plus un procédé rapide de dithering donne un rendu tout à fait comparable à ce qu'on peut trouver sur une carte 24 bits.

Le prix reste volontairement élevé : environ 5.000 Frs. En effet, ce produit est véritablement professionnel, et dispose d'un suivi client important. La configuration minimale pour le faire fonctionner est un 68020 et un copro arithmétique...

(TecSoft 19 rue Dupont de oges - 57000 Metz. TEL: 87.74.33.27 - FAX: 87.75.75.14)

Atacom

Pour finir, voici quelques informations qui nous ont été données à la fin de cette journée à propos des activités futures d'Atacom.

Cette association d'utilisateurs est constituée de plusieurs divisions locales, dont les buts principaux sont de faire circuler l'information et de faire se rencontrer les gens passionnés par l'Amiga.

Dans un futur proche, ne ratez pas le 'Passeport Amiga' : il s'agit d'un recueil de 300 pages, regroupant tout ce qu'on peut trouver sur Amiga, y compris des solutions auxquelles on ne pense pas souvent (utilisation de périphériques prévus pour d'autres ordinateurs, etc...), ainsi que différents prestataires de service. Disponible bientôt au prix de 79 francs.

Le prochain salon Atacom est prévu pour octobre 93 et proposera de la vente directe de matériel.

La prochaine réunion développeurs est prévue pour mars, et sera axée sur l'image de synthèse et les cartes graphiques.

Cette association dynamique, dopée par la personnalité de ses membres éminents (Alain Piednoel, Pascal Kazmierczak et Joël Nadal, notamment) a pour ambition de faire bouger les pesanteurs du monde Amiga. A ce titre, elle a une conception des choses relativement proche de celle du Club Amiga-Télécom-Paris, et certaines collaborations sont envisagées. Chacune garde toutefois ses spécificités, qui sont complémentaires : Atacom a vocation à rassembler les utilisateurs, tandis que le club ATP a pour objet la promotion de l'Amiga dans les milieux industriels et universitaires, ce qui le tourne plutôt vers l'extérieur.

Espérons que ces bonnes volontés sauront être encouragées en haut lieu, ou au moins que leur action ne se heurtera pas à une mauvaise volonté anachronique.

(Atacom Ile de France - 3 Mail des Corses 77100 Meaux - TEL: 64.34.03.42)

Conclusion

Cette première journée développeurs organisée par Atacom Ile de France fut donc un franc succès (environ une centaine de personnes présentes).

Ce fut une excellente occasion de rencontrer une partie des personnes qui font bouger le monde Amiga, que ce soit du côté des développeurs, comme de celui des revendeurs (Essonne-Mailing et Xanadu étaient par exemple également présents, démontrant ainsi leur motivation réelle pour l'Amiga (Essonne-Mailing était déjà présent au Forum Informatique Télécom-Paris)).

Rendez-vous à la prochaine réunoin !

Laurent Itti

Pour le Club Amiga Télécom-Paris.
(itti@enst.fr)

AMIGA 4000

La station multimédia professionnelle ! 68030 ou 68040 à 25 Mhz. Nouveau chipset AGA 256 couleurs parmi 16,7 millions. 4 ou 6 Mo RAM. Lecteur 3,5' HD 1,76 Mo. Workbench 3.0. Clavier 96 touches. Souris.

A4000/30-4 + DD 80 Mo ..... PROMO + Multifréquence 1960 ..... PROMO
A4000/40-6 + DD 40 Mo ..... 15 490 F + Multifréquence 1960 ..... 18 490 F
A4000/40-6 + DD 120 Mo ..... 16 490 F + Multifréquence 1960 ..... 19 490 F
Barette SIMM 32 bits de 4 Mo pour AMIGA 4000 ..... 1 400 F

TEL : (1) 60 13 12 23
18 rue du Dr Roux 91160 LONGJUMEAU
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

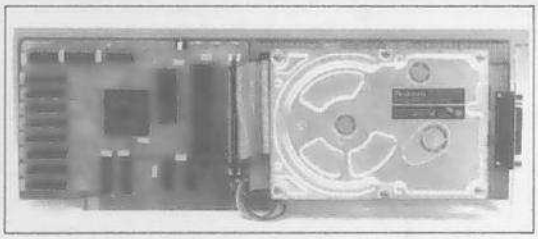
INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500, 500C et 550C, Citizen Swift24, etc... Mise à niveau régulière des drivers. Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur ..... 490 F

GIGAMEM : MEMOIRE VIRTUELLE

Transforme votre disque dur en mémoire virtuelle : finis les problèmes dûs au manque de mémoire (nécessite un 68040, 68030 ou 68020 + MMU 68851) ..... 590 F

DISQUES DURS SCSI ARCHOS AVEC EXTENS. MEMOIRE 0-4 MO

Les contrôleurs ADD d'Archos grâce à leur haute intégration dans un monochip en technologie CMOS à 1,2 mm affichent les meilleures performances du marché (tests DiskSpeed et DiskPerf). 100% français. Robustes et éprouvés : 4 ans d'expérience sur des bornes interactives fonctionnant nuit et jour. Supportent les fonctions SCSI Direct de Commodore et sont gérés avec l'outil standard du 2.0, "HdToolBox". Extension mémoire de 0 à 4 Mo. 7 périphériques SCSI. Autoboot 1.3 et 2.0 en FFS. ADD500 s'intègre parfaitement dans la ligne de l'Amiga. Technologie à très faible consommation sans alimentation externe.



POUR AMIGA 500 ET 500+: ADD 500

QUANTUM 85 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 2 890 F
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3 390 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3 690 F
CONTROLEUR SEUL ..... 1 290 F

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 85 Mo, 17ms, 0 Ko ..... 2 690 F
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3 190 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... 3 490 F
CONTROLEUR SEUL ..... 990 F

Classé "le plus complet et le meilleur compromis" dans la comparaison des disques durs pour Amiga 500 (Test AmigaNews).

LES DERNIERS DP SONT ARRIVES !
Retrouvez-les sur nos disques durs SCSI qui sont livrés formatés avec les 20 dernières disquettes de la collection Fish (utilitaires, jeux, démos,....)

MEMOIRES POUR ADD

KIT 2 Mo ..... 800 F
KIT 4 Mo ..... 1 500 F

DISQUES DURS SEULS

QUANTUM 85 Mo, 17ms, ... 1 990 F
QUANTUM 127 Mo, 17 ms, ... 2 490 F
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, ... 2 790 F

MEMORY MASTER POUR A2000

Extension mémoire allemande de BSC, compacte, 2 Mo extensible à 8 Mo :
2 Mo ..... 990 F 4 Mo ..... 1 690 F 6 Mo ..... 2 390 F 8Mo ..... 2 990 F

CARTE MEMOIRE PCMCIA POUR A600 ET A1200

de la taille d'une carte de crédit, carte mémoire externe PCMCIA pour Amiga 600 et 1200.
AMEM - 2 Mo ..... 1 190 F AMEM - 4 Mo ..... 1 890 F

ADVANCED AMIGA ANALYSER ..... 690 F
DR. AMI ..... 290 F
FINAL TEST DIAGNOSTIC ..... 250 F
EXTRACTEUR DE CHIP ..... 75 F
A602 : extension mémoire 1Mo + horloge pour A600 ..... 475 F
MULTIVISION 500 : Flicker Fixer pour A500 et A500+ ..... 1 390 F
MULTIVISION 2000 : Flicker Fixer pour A2000 ..... 1 290 F
Alimentation A500 d'origine ..... 350 F
Alimentation A2000 d'origine ..... 990 F
Alimentation A500 200W avec ventilateur et câbles ..... 790 F
Lecteurs amovibles SCSI Syquest ..... nous consulter

AVIDEO YC

Carte Graphique 24 bits + Digitaliseur 24 bits temps réel + Genlock. AVIDEO YC dispose d'entrées YC et PAL et d'une sortie RGB Qualité Broadcast. Affichage et traitement d'images en 12 et 24 bits YC jusqu'en Overscan 736x580. Possiblité de digitaliser et de genlocker directement à partir du Painter. Dispose de 3 plans d'incrustations. Animation 25 images par seconde en 16 millions de couleurs avec décompactage hardware intégré. Livrée avec AVPAINT, AVTOOLS, AVANIM, AVBINDER, OPERA, etc.... Compatible 2.x et 3.x
AVidéoYC ..... 5 990 F

CARTES C.S.A.

DERRINGER 030

La carte accélératrice DERRINGER 030 est équipée d'un 68030 à 25 Mhz incluant le MMU et peut charger votre Kickstart (1.3 et 2.0) en mémoire 32 bits et rendre la main au 68030 si vous le désirez. Elle peut être équipée de 1 à 16 Mo de Ram 32 bits
DERRINGER 030 + 4 Mo de RAM 32 bits ..... 4 990 F

ROCKET LAUNCHER

La carte ROCKET LAUNCHER vient se placer sur le support du 68030 d'origine et offre à votre Amiga un 68030 à 50 Mhz avec coprocesseur arithmétique 68882 et le Memory Management Unit. La carte est compatible avec l'extension mémoire de DKB pour A2630.
ROCKET LAUNCHER.... 4 990 F

PACKS AMIGA 1200

AMIGA 1200 seul ..... PROMO
AMIGA 1200 + Moniteur 1085S ..... 5 190 F
AMIGA 1200 + Moniteur Multifréquence 1960 ..... 6 590 F
AMIGA 1200 + AMEM 2 Mo ..... 4 190 F
AMIGA 1200 + AMEM 4 Mo ..... 4 890 F
AMIGA 1200 + AMEM 2 Mo + Moniteur 1085S ..... 5 990 F
AMIGA 1200 + AMEM 4 Mo + Moniteur 1085S ..... 6 690 F
AMIGA 1200 + AMEM 2 Mo + Moniteur Multisynchro 1960 ..... 7 390 F
AMIGA 1200 + AMEM 4 Mo + Moniteur Multisynchro 1960 ..... 8 090 F
AMIGA 1200 + DD 60 Mo ..... 5 090 F
AMIGA 1200 + DD 80 Mo ..... 5 590 F
Disques Durs 60 Mo (avec ou sans câble) ..... PROMO
Disques Durs 80 Mo (avec ou sans câble) ..... PROMO
Câble pour disque dur IDE 2,5 pouces interne ..... 100 F
Autres Packs 1200 ..... PROMO

VIDEOBACKUPSYSTEM

VIDEOBACKUPSYSTEM de Rossmoeller est un système de sauvegarde de disques durs sur K7 vidéo de votre magnétoscope. Très simple d'emploi, il se branche sur le port série de l'Amiga et sur la prise Péritel de votre magnétoscope. Il peut sauvegarder jusqu'à 200 Mo sur une K7 E240.
VIDEO BACKUP SYSTEM VBS ..... 590 F
K7 Vidéo pour VBS ..... 290 F
(K7 très haute qualité avec en cadeau les FISH les plus récents)

LECTEURS 3"1/2

interne (A500) .... 480 F interne (A2000) .... 650 F
externe .... 520 F +blitz, anticlic, antivirus ... 690 F

EXTENSION 2 MO CHIP

de MicroWorks. Extension mémoire 2 Mo de chip ram avec le nouveau chip SuperFatAgnus 8375. Pour A500 et A2000. Totalement compatible avec le 2.0 et SuperDenise. Instructions en français.
ELIAS 3000 ..... 1 450 F

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.
Switch-ITT (sans ROM) ..... 290 F
Rom1.3 ..... 175 F Rom 2.0 ..... 185 F

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Matériel garanti 1 an (sauf alimentations, 6 mois). Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port 60 F. Contre- remboursement, supplément de 40 F. Frais d'expédition des ordinateurs (nous consulter). Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Demandez notre catalogue !

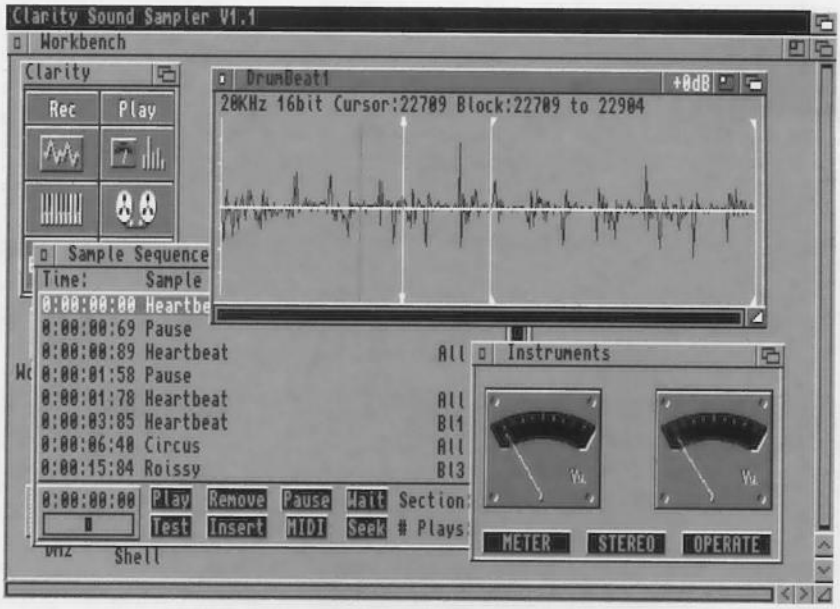
BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI, 18 RUE DU DR ROUX, 91160 LONGJUMEAU TEL : (1) 60 13 12 23

NOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Règlement à la commande par chèque ☐ Demande de catalogue, liste de prix ☐
Règlement en contra-remboursement ☐ 1.797.686-03.93
DATE SIGNATURE

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	Frais de port	
	TOTAL	

Clarity 16

de Microdeal



Voici le second volet de notre comparatif des cartes audio 16 bits disponibles sur Amiga. Nous allons examiner ce mois-ci la dernière petite merveille de chez Microdeal, la Clarity 16, une carte d'échantillonnage 16 bits au prix incroyable de 1390 francs TTC.

Tient-elle réellement ses promesses? Ce prix ne cache t-il pas quelques lacunes? Réponses à travers les mêmes rubriques que le mois dernier lors du test de l'AD516 de Sunrize, à savoir: le Direct-to-Disc, les effets, les entrées-sorties numériques, la synchronisation, et le traitement des échantillons. Attention, c'est parti!

Vue d'ensemble

Monsieur Microdeal est un petit mâlin: chacun de ses produits arrive dans le même boitier, ce qui lui permet de faire de substancielles économies sur le design de ses interfaces: d'AMAS à la CLARITY 16, en passant par le VideoMaster, tous héritent du petit boîtier beige incliné, avec ses deux câbles en nappe sur le côté, et sa batterie de connecteurs à l'arrière.

Deux câbles en nappe? Eh oui, tout comme son illustre prédecesseur sur 8 bits -AMAS-, la carte CLARITY 16 se connecte à la fois sur le port parallèle et sur le port série, ce qui permet aux utilisateurs d'A500, A500+, A600 et A1200 de goutter aux joies du sampling 16 bits qui leur étaient jusque-là interdites. Un système de PassThru aurait toutefois été le bienvenu, car perdre ces deux ports d'un seul coup se révèle quelque peu frustrant.

Les connecteurs à l'arrière du boitier sont au nombre de six: deux entrées et deux sorties audio permettant de traiter un signal stéréo et deux petites DIN à 5 broches que nombre d'entre vous auront déjà reconnues: il s'agit d'une prise MIDI IN et de son inséparable MIDI OUT. Pour 1390 F, MicroDeal se paye en effet le luxe de vous offrir en plus une interface MIDI.

Le reste du package est constitué d'une documentation succinte au format A4, et de deux disquettes, la première contenant le logiciel de gestion de la carte et la seconde des exemples de sons échantillonnés.

Le logiciel ouvre ses fenêtres sur l'écran Workbench et est compatible avec la nouvelle gamme d'AMIGA.

Le Direct-to-Disc

Le but de la Clarity 16 n'est bien sûr pas de concurrencer des cartes valant 10 fois plus cher sur le terrain du Direct-to-Disc: les données étant acheminées par le port parallèle et non par une carte Zorro II, la tâche serait de toutes façons très difficile.

Les effets

Bien que dépourvue de DSP, la carte CLARITY 16 permet d'appliquer 5 types d'effets différents en temps réel sur le signal entrant. On retrouve donc le set de base, à savoir un écho, une réverbération, un flanger, un chorus, et une distorsion. Les effets sont convaincants, et devraient séduire les DJ éclatés et autres bidouilleurs sonores. Un nombre plus conséquent de paramètres aurait été souhaitable mais il s'agit déjà là d'une belle performance de la part des programmeurs.

Les entrées-sorties numériques

Point d'entrées-sorties numériques sur la carte de Microdeal, ce qui semble tout à fait normal vu son prix peu élevé. D'ailleurs, la carte SunRize AD516 n'en possède pas non plus, et même les sampleurs professionnels comme ceux de la gamme Akai n'en sont pas équipés d'origine.

La synchronisation

Bien que la Clarity 16 ne possède aucune possibilité de synchronisation, le séquenceur intégré au logiciel ressemble à s'y méprendre à une Cue Liste avec ses codes temporels SMPTE, le nom de l'échantillon et le nombre de fois qu'il doit être joué.

Je ne pense pas malheureusement qu'il faille attendre une quelconque upgrade de la part de Microdeal permettant à sa carte de se synchroniser.

Le traitement des échantillons

Les fonctions d'édition d'un son échantillonné sont assez nombreuses et couvrent tous les besoins du remixeur le plus fou, du couper-coller au mixage de bloc en passant par le changement du panoramique sur les échantillons stéréo, les fade-in et fade-out etc... Parmi toutes ces fonctions, citons encore la possibilité d'appliquer un filtre passe-bas, passe-haut ou passe-bande à l'échantillon.

Toujours dans le domaine fréquentiel, le logiciel est capable d'afficher une transformée de Fourier en 3D de l'échantillon édité. Malheureusement, aucune échelle n'est apparente, ce qui fait plus ressembler cette fonction à un générateur de paysage fractal qu'à un quelconque analyseur de signal. D'autre part, la rapidité de calcul de la FFT me laisse quelque peu sceptique quant à l'algorithme utilisé et au réalisme des résultats.

Enfin, les échantillons peuvent être envoyés vers un échantillonneur MIDI via Midi Sample Dump, si la machine en question respecte ce protrocole. Ceci est un plus appréciable, surtout par rapport à la carte SunRize AD516 qui pour un prix nettement supérieur ne dispose pas de cette fonction élémentaire.

En conclusion

L'organisation des paragraphes pourrait faire croire que la Clarity 16 ne remplit pas son rôle: 3 points sur 5 ne sont pas traités par la carte, mais attention la carte SunRize qui vaut bien plus cher ne remplit pas non plus toutes les rubriques.

De plus, pour ceux qui prendraient le train en marche, et pour que les choses restent bien claires, une carte telle que la Clarity 16 n'est pas adaptée pour faire de la musique style Soundtracker en 16 bits puisqu'elle ne dispose que de deux canaux de sortie, et elle n'a rien à voir non plus avec un échantillonneur MIDI 16 bits Roland ou Akai qui disposent de nombreuses voies de polyphonies, de plusieurs canaux multitimbraux et d'un nombre impressionnant de fonctions en temps réel (filtres etc...).

Cette carte sera par contre idéale pour faire des remix par exemple, ce qui m'amène tout droit au point suivant: même s'il s'agit d'une carte (very) low-cost, la configuration qui est derrière doit tout de même "assurer" un peu du point de vue de la mémoire et de l'espace de stockage si vous ne voulez vous retrouver coincé avec 3 secondes de son de très bonne qualité... mais pas plus. N'oubliez pas qu'à 44,1 khz en 16 bits et en stéréo, 1 simple seconde de son prend environ 172 Ko...

Toujours est-il que Microdeal a frappé très fort avec cette carte qui devrait attirer de nombreux musiciens -ou plutôt remixeurs-, et faire de l'ombre à des cartes bien plus chères (je pense par exemple à la carte 12 bits de chez SunRize, l'AD1012 (4990F TTC)).

Nicolas Fournel

La carte Clarity 16, ainsi que tous les produits MicroDeal (AMAS 2, Stereo Master, Quartet, VideoMaster etc...), sont distribués en France par Clavius, que nous remercions pour le prêt de l'exemplaire testé.

Clavius, 19 rue Houdon, 75018 PARIS
Tel (1) 42 62 90 19
Fax(1) 42 62 95 85

Les DP aux Couleurs Françaises

Sys 1.2 & 1.3!!! — Sys 2.0 & 3.0!!!

Un Service Unique de Traductions Systématiques De tous les Meilleurs DP Internationnaux. Nombreuses Nouveautés ce mois-ci:

WBFed1.1: Version Française Enregistrée de ce nouvel éditeur de fontes spécialisé dans l'édition de fontes en couleur des WB2.0 ou 3.0. Pour la première fois en France, grâce à ses négociations avec l'auteur, Serge Hammouche vous propose une Version Française Enregistrée beaucoup moins chère que la Version Originale: 30 dollars USA chez l'auteur Patrick F. Clark contre seulement 100 FF pour la VF! Le Sys 2.0 (ou 3.0) est donc indispensable pour utiliser WBFed, disponible en VF intégrale pour 100 FF tout frais d'envoi compris.

Utils#15*: Contient les Versions Françaises de ToolManager2.0 et de tous ses utilitaires associés. Sys 2.0 (ou 3.0) et disque dur obligatoire pour utiliser cet admirable DP qui permet désormais d'associer à tous vos logiciels des barres d'icônes (docks) autant que vous voulez, chaqu'une pouvant apparaitre ou disparaitre par simple combinaison de touches! Chose unique sur Amiga: ces icônes peuvent être animées (animation au format classique anim) ou encore être associées à des bruitages le tout étant reconfigurable à souhait ce qui vous permet de décupler rapidement la puissance du WB! Cette VF est fournie avec de nombreux conseils et explications suplémentaires sur ce disque *Utils#15* pour 40 FF frais d'envoi compris.

Utils#14*: 14 étant un nombre magique pour la Chimie, vous l'aurez compris: ce disque est tout spécialement consacré à la Chimie sur Amiga avec les VF de Molec3D et MicroView pour le Modelage Moléculaire en 3D, Chemesthetics qui permet de réaliser des images artistiques de molécules ainsi que l'indispensable Eléments. Tout cela est donc réuni en VF sur ce disque *Utils#14* pour 40 FF tout frais d'envois compris.

Utils#13*: Comme son numéro l'indique *Utils13* est consacré aux logiciels de la chance: loteries, horoscopes, numérologie ou jeux de hasard. Mais comme ces logiciels sont rares sur Amiga ce disque n'est donc pas encore terminé. Si vous avez crée un tel logiciel envoyez nous-le. Nous élirons alors le meilleur et l'auteur sera récompensé d'une prime de 1000 FF.

Utils#12*: Compilation des meilleurs éditeurs du DP, avec les VF intégrales de MegaEd, DME, EdWork pour les éditeurs de textes, vous trouverez aussi des éditeurs binaires avec les VF PCalc et de Mon 1.54 qui est un puissant éditeur débogueur de code machine Amiga ainsi que AZap1.3 l'excellent éditeur binaire de D. Gounelle. Tout cela est donc disponible en VF sur ce disque *Utis#12* au tarif de 40 FF envois compris..

Utils#11*: Compilation des meilleurs utilitaires destinés au compactage de données avec les Versions Françaises de TurboImploder 4.0 et PowerPacker, la VF de PPLib qui est la bibliothèque de PowerPacker et PPPatcher en VF qui simplifie l'utilisation des fichiers compactés. Tout cela en VF sur *Utils#11* pour 40 FF envoi compris.

Utils#10*: La Version Française de PPShow3.0 viens de faire son entrée sur ce disque qui réuni les meilleurs utilitaires graphiques avec les VF de HAMLab, ImageLab, LandScape et Mostra. Cette toute nouvelle version 3.0 de PPShow apporte en plus la gestion des nouveaux modes graphiques du Sys 3.0 et permet ainsi de réaliser des Slides-Show automatiques d'images Ham8 par exemple. Tout cela en VF sur ce disque *Utils#10* pour 40 FF. Si vous avez déjà ce disque vous pouvez obtenir sa remise à jour gratuite aux conditions habituelles: en échange simplement d'une nouvelle commande de même valeur..

PovRay1.0: Version Française intégrale de PovRay1.0 ce nouveau RayTraceur inspiré du célèbre DKB-Trace mais avec beaucoup plus de possibilités au niveau du choix des textures et un langage de description de scènes plus facile à employer. A nouveau une énorme traduction de qualité professionnelle de presque 500 Ko, le tout livré prêt à l'emploi sur 4 disques pour tout système Amiga au prix d'ensemble, envoi compris, de 150 FF.

AFont V1.3: Superbe éditeur de fontes multiformats Amiga ou PC sans limite de taille avec effets spéciaux originaux tel que la mise en italique variable, les symétries et rotations des caractères ou de la police entière. AFont est complémentaire à WBFEd, car AFont est compatible tous systèmes mêmes 1.3 et est spécialisé dans le traitement de fontes de très grandes tailles: En effet grâce à des astuces de programmation AFont consomme peu de Chip Ram et permet de traiter des fontes jusqu'à la taille 256! Version Enregistrée développée par le plus dynamique auteur français de DP actuellement: Denis Gounelle et en exclusivité pour Hammouche Serge 100 FF tout frais d'envoi compris.

Kit PasTEX: Ce portage du traitement de texte TEX dans le DP Amiga est véritablement LE DP de l'Année 93 à posséder absolument. Tous ceux qui l'ont en sont ravis tellement ses facultés d'impression sont puissantes tant en qualité de la typographie que de la finesse ou de la rapidité d'impression ou encore de ses possibilités uniques à composer des tableaux, des matrices ou des formules mathématiques les plus complexes! Cette Version Française de PasTEX est fournie prête à l'emploi pour tous systèmes Amiga avec un superbe Préviewer et un Driver Multi-Imprimantes très rapide, le tout sur 3 disques 100 FF envoi compris.

Kit C: Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP, La VF du C-Manual et les VF de A68K et Blink. Tout cela en VF intégrale (des Mo de traduction!) et prêt à l'emploi sur 10 disquettes pour absolument tout système Amiga (du Sys 1.2 au nouveau Sys 3.0) au tarif de 350 FF tout frais envoi compris.

Virus#1*: Ce disque contient une compilation des meillleurs anti-virus actuels: Vous y trouverez entre autre les toutes dernières versions françaises de BootX, LVD, VirusZ, et Virus Checker 6.20. Au total de quoi reconnaitre et traiter plus de 300 virus. Tarif pour ce disque *Virux#1*: 40 frs frais d'envoi compris.

HD#02*: Compilation d'utilitaires consacrés aux disques durs avec les VF de LHA, DirWork, ABackup2.0, AHDM, HDClick et ReOrg. Plus de 300Ko de traduction pour un disque exceptionnel réunissant les VF de tous les plus grands standards d'aide à la gestion de disques durs. 40 FF envoi compris.

Utils#4*: Il est enfin arrivé le driver spécial pour HP DeskJet 550 Couleur et vient donc de faire son entrée sur ce disque *Utils#4* spécialisé dans les drivers d'imprimantes et qui contenait déjà les drivers pour DeskJet 500, 500C ainsi que la version française de l'éditeur générateur de drivers. Tout cela disponible en VF sur *Utils#4* pour 50 FF envoi compris.

ShowHam8: Serge Hammouche lance une collection des meilleures images HAM8. Déjà 5 volumes disponibles. Plus de 260 000 Couleurs en Haute Résolution un mode véritablement révolutionnaire qui n'a plus rien à envier au 24bits. De très très belles images à voir absolument pour tous les possesseurs d'Amiga 1200 ou 4000. Si vous n'avez pas encore ces nouveaux Amiga dépêchez vous, car ce sont les plus admirables machines que l'informatique n'ait jamais connu! Tarifs pour ces 5 volumes ShowHam8 (SH8#1, SH8#2 ... SH8#5) 25FF chacun envoi compris ou encore 100 FF les 5 volumes. Egalement disponible pour ces nouvelles machines la version DP de démonstration de DPaint AGA sur 1 disque pour 25 FF.

MandelTour: Unique explorateur des ensembles de MandelBrot à 4 dimensions: Il peut donc tout faire de l'exploration de MandelBrot ou Julia à la découverte d'autres ensembles inconnus mi-Julia mi-MandelBrot encore plus spectaculaires! Le tout avec une simplicité d'utilisation inouïe puisque entièrement piloté par la sourie ainsi qu'une rapidité et une qualité de rendu d'image inégalée. Disponible en exclusivité au prix de 100 FF envoi compris.

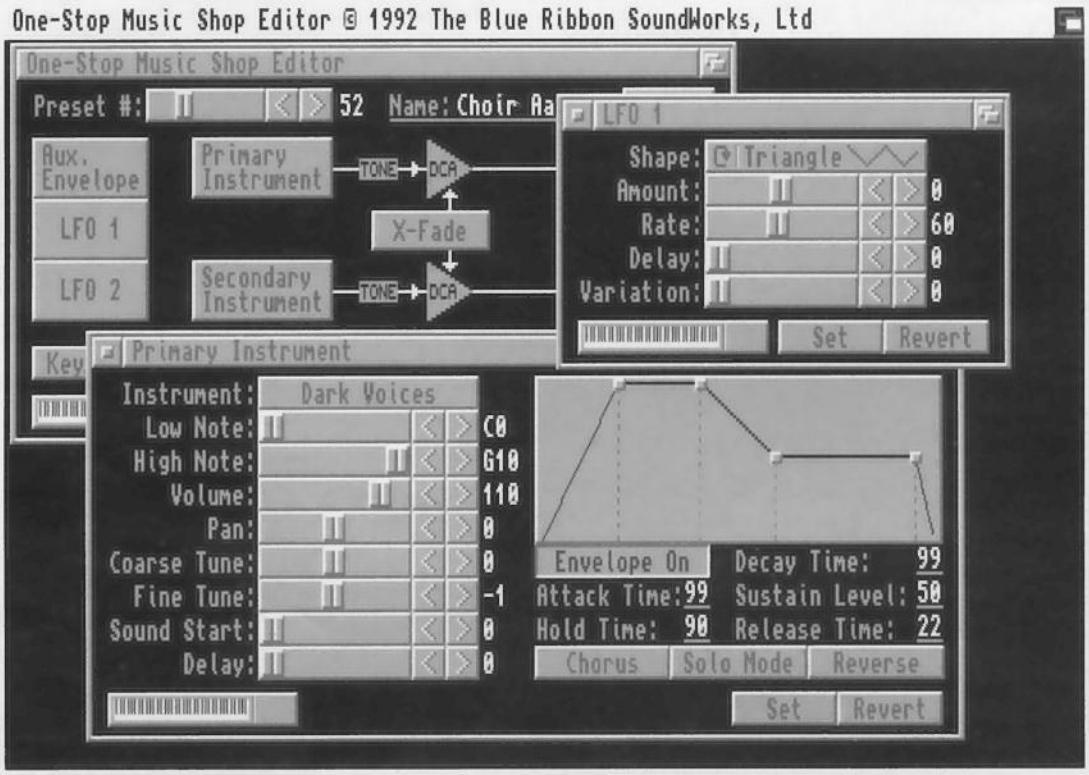
Fish & DPAT: Vous pouvez également nous soutenir en nous commandant des disques issus de ces deux collections disponibles au tarif de 100 FF les 5disquettes tout frais d'envoi compris. Vous pouvez mélanger des numéros de chacune de ces deux collections pour obtenir ce total de 5 disquettes. N'hésitez pas car nous avons besoin de beaucoup de soutient pour pouvoir continuer à vous traduire systématiquement tous ces meilleurs DP.

Serge HAMMOUCHE 3 Rue Anatole France
13220 Chateauneuf-Les-Martigues.
Pour l'Etranger: Ajoutez 10%
et Utilisez un Mandat International.

Les motifs en formes de fougères fractales sont réalisées grâce aux logiciels contenus sur notre disque *IFS* disponible pour 40 ff.

The One-Stop Music Shop

One-Stop Music Shop Editor © 1992 The Blue Ribbon SoundWorks, Ltd



Il y a des sociétés dont le dynamisme et la qualité du travail font plaisir à voir. Blue Ribbon SoundWorks fait partie de celles-ci. Après Bars & Pipes, Patchmeister et le boîtier Triple Play Plus, après SuperJam! et en attendant Bars & Pipes Pro version 2.0 (qui devrait être disponible quand vous lirez ces lignes) Blue Ribbon trouve encore le temps de nous offrir The One-Stop Music Shop, une sorte de super carte SoundBlaster pour l'Amiga, un véritable synthé multimédia.

Un (vrai) Proteus dans votre Amiga

Le package One-Stop Music Shop (certes, le nom est désopilant mais j'en ai déjà marre de le taper) comprend une carte au format Zorro II à enficher dans votre A2000, A2500 ou A3000, voir A4000 pour les plus chanceux, une documentation assez 'cheap' par rapport aux autres produits de la marque et deux disquettes, la première contenant l'environnement logiciel de la carte, la seconde une démo de la version 1.1 de SuperJam!.

Mais concentrons nous pour l'instant sur la carte. Là, Blue Ribbon n'a rien inventé: en effet, à l'instar d'Ensoniq pour Apple ou de Yamaha pour les cartes SoundBlaster, le constructeur de synthés Emu vend relativement facilement une licence d'exploitation pour ses puces, ce qui est un moyen comme un autre pour lui de faire rentrer des sous dans son petit cochon et de payer son abonnement à TV Câble, mais là nous nous égarons... Le savoir-faire d'Emu en matière d'échantillons n'étant plus à démontrer -on prendra pour preuve les sampleurs Emax et Emulator de la marque-, Blue Ribbon, comme plusieurs autres sociétés l'ont déjà fait, a choisi d'intégrer cette technologie sur sa carte, et plus particulièrement les circuits de la gamme Proteus, des lecteurs d'échantillons très utilisés.

Mais attention, il existe certaines cartes (sur compatible PC par exemple) qui utilisent les chips Emu mais pas les banques de sons Emu. Il faut savoir qu'à l'heure actuelle le travail sur les sons échantillonnés se fait dans de véritables laboratoires et est aussi important que celui sur les circuits électroniques pour la qualité finale du produit, ce qui fait que ces cartes ne bénéficient pas de sons aussi bons que ce à quoi on aurait pu s'attendre, c'est à dire un Proteus. Ce n'est pas le cas de la carte de Blue Ribbon qui dispose bien, elle, de ROMs en provenance d'Emu et les échantillons sont donc, comme ils le disent si bien dans la pub, "Clear as a bell".

Le One-Stop Music Shop semble d'ailleurs bénéficier de toute l'expérience d'Emu puisque vous retrouverez des sons qui proviennent de l'ensemble de leurs machines: du Proteus 1 Pop Rock (Tenor Sax, Guitar Mute, Synth Flute, Dark Strings...), du Proteus 2 Classic (Pizz Violins, Contra-Bass, Viola, Cello etc...), du Proteus 3 World (Sitar, Occarina, Bagpipes...) et du Procussion pour les 64 kits de batteries présents (dont la célébrissime TR808 pour les amateurs de poum-poum-tchak).

Oui, mais c'est quoi un Proteus?

Penchons nous sur le coeur du Proteus: s'il est souvent présenté comme un bête lecteur d'échantillons, un peu comme un Roland U220 par exemple, le Proteus n'est pas simplement une boite à recracher des sons mais également une machine qui offre de réelles possibilités de synthèse, grâce à la modulation matricielle d'Emu.

Disposant de 4 Méga de sons échantillonnés (8 Méga pour les modèles XR), le Proteus est polyphonique sur 32 voies et multitimbral sur 16 canaux. Selon la terminologie Emu, un 'preset' (le son dont vous allez jouer) est constitué de deux 'instruments' (des échantillons en ROM) disposant chacun d'une enveloppe d'amplitude, d'un réglage du panoramique, ainsi que de quelques options supplémentaires telles que le sens de lecture de l'échantillon, un mode chorus et un mode solo etc... Les deux 'instruments' peuvent être mixés dans certaines circonstances par une sec-

Someware propose :

Pour tous ceux qui pensent avec leur Amiga

prix en baisse

Floptical Disk Drive — **3400F**
Nouveau prix en baisse pour le floptical de DMI qui permet de lire et écrire des disquettes 3,5 pouces optiques de 20Mo, les disquettes Amiga (880 Ko), et les disquettes PC (720Ko et 1,44 Mo).

promo

Excellence! 3.0 — **590F**
Offre promotionnelle : package simplifié pour un prix exceptionnel. Logiciel et documentation en français.

Scenery Animator v.2.0 — **1100F**
Création de paysages et animations : Scenery accepte des fichiers de description géographique (DEM) et crée une image représentant le paysage. L'utilisateur contrôle le soleil, la neige, les rochers, la végétation, l'eau, les nuages, pour un rendu photographique. Création facile d'animations par déplacement d'une caméra dans le paysage. Supporte toutes les résolutions de l'Amiga (IFF, IFF24, HAM, DCTV) et les animations ANIM5 et DCTV.

nouveau

Scape Maker v.3.0 — **490F**
Le complément idéal de Scenary Animator : il permet de convertir une image IFF en un fichier de description géographique (DEM). Cette toute nouvelle version propose une interface encore plus puissante.

DynaCADD — **8000F**
La CAO sur Amiga : mécanique, électricité, architecture, génie civil. Objets : points, cercles, ellipses, arcs, textes, BSplines, Bézier... Fichiers : DXF, HPGL, DMPL, Calcomp, PostScript, EPS, Ventura, GEM, IFF. Fichiers 3D : Turbo Silver, Imagine, Sculpt, Lightwave, Caligari, Videoscope. 10 fontes compugraphics incluses.

Interchange Plus — **1100F**
L'outil le plus complet pour la conversion d'objets 3D. Compatible avec Light Wave, Imagine, Turbo Silver, VideoScape, Sculpt, Page Render, DEM, ST Cad, Pro Draw, Aegis Draw. Conversion automatique de textes en objet 3D.

Pixel 3D Pro — **1650F**
Nouvelle version reconnaissant davantage de formats. Transforme une bitmap en objet 3D. Plusieurs algorithmes d'extrusion : standard, biseautée, couleur des faces, tracé logique. 14 formats 3D reconnus : Lightwave, Imagine, Sculpt, Videoscape, Aladdin, DXF, ..

RocGen genlock PAL — **3000F**
Synchronisation d'un Amiga avec une source vidéo

RocKey incrustateur — **3000F**
ChromaKey : permet de remplacer une couleur d'une source vidéo par une image en provenance de l'Amiga. Fonctionne avec RocGen

Les Fish, rien que les Fish, toutes les Fish — **15F**
ou ***13,50F*** le disque pour 100 et plus. Abonnement sur demande.

nouveau

Metascope Debugger — **625F**
Debugger symbolique compatible avec la plupart des langages dont DICE. Support 68020/68030; multi-fenêtres : mémoire, code, symbole, hunk; breakpoints conditionnels; évaluation d'expressions; modification du code en ligne; etc... Documentation en **français**.
Importation exclusivite Someware

DICE, le compilateur C de Matt Dillon — **590F**
Compilateur C ANSI, version 2.06.40 (enregistrée) en trois disquettes compressées, fichiers include et bibliothèques Amiga en version 1.3 **et** 2.0, documentation en **Français,** un livre de 250 pages. *Une exclusivité Someware*

UIK — **550F**
User Interface Kit de Jean-Michel Forgeas. Documentation en **français.** Simplifie la programmation de l'interface. Look 3D du 1.2 au 3.0. Accessible en asm, C, Pascal, Modula, ...

Boing ! La souris professionnelle — **640F**
LA souris optique 3 boutons pour tous les Amiga ! Souple et précise, solide et sans entretien, elle est indispensable aux pros (CAO, PAO, 2D, 3D, vidéo, ...). Fournie avec une disquette d'utilitaires et un tapis réseau. *Importation exclusive Someware*

Comprendre et bien exploiter son Amiga — **250F**
Livre d'initiation en **français** à l'utilisation de l'Amiga (à partir du Workbench 2.0). L'utilisateur est guidé pas à pas : de la souris à la startup-sequence. Comprend 2 disquettes avec plus de 35 programmes. *Importation exclusive Someware*

Réseaux
Nous tenons à votre disposition une gamme complète de produits réseaux : ethernet, AppleTalk, TCP/IP, SLIP, XWindow, Netware, etc... N'hésitez pas à nous contacter pour tous vos problèmes de connection.

prix en baisse

Unix — **3490F**
System V release 4 pour Amiga 3000, sans limite d'utilisateurs. Configuration complète et devis sur demande.

Rom Kernel Manuals
Libraries : 490F, Includes & autodocs : 490F, Devices : 450F, Hardware : 390F. Les 4 volumes : 1600F

Vente par correspondance :

Participation aux frais de port : gratuit pour les disquettes . UIK : 10F seul, gratuit avec une commande d'autres produits. Souris *Boing!*: 25F. Autres commandes : 20F pour le premier produit + 10F par produit supplémentaire.

Demandez notre catalogue gratuit : 24 pages de description complète pour tous nos produits

Développement de logiciels, étude, implantation, administration de réseaux AmigaOS, Unix, Vax : nous consulter.

Renseignements, commandes et support :
Someware • 1 rue Léo Lagrange • 59212 Wignehies
Téléphone : 27 57 41 05 • Fax : 27 60 60 87

Revendeurs intéressés, contactez-nous

tion de CrossFade et on peut empiler jusqu'à 4 presets, en créant des liens entre eux, ce qui est le moyen le plus sûr d'obtenir le son du siècle. La grosse lacune de cette machine est le manque total de filtre.

Son gros point fort, en revanche, est sa matrice de modulation: un Proteus dispose en effet, en plus des modules déjà cités, de deux LFO (oscillateurs basses fréquences) à 5 formes d'ondes (carré, triangle, sinusoïde, rampe et aléatoire) et d'une enveloppe auxiliaire, qui, ajoutés aux divers contrôleurs MIDI, aux pressions monophonique et polyphonique et à la molette de Pitch Bend peuvent servir de sources de modulation en temps réel (8 au maximum), pour moduler des paramètres aussi nombreux et variés que les temps d'attaque, de relâche ou de soutien d'une enveloppe, la fréquence et le niveau d'un LFO, la fréquence de relecture d'un 'instrument' etc... Une seconde matrice de modulation permet d'agir sur un nombre de paramètres encore plus important (ajoutez le panoramique, le point de départ de la lecture dans l'échantillon...) à partir du clavier, c'est à dire soit du numéro de la touche enfoncée, soit de la vélocité. Il est alors possible de créer des architectures sonores beaucoup plus complexes et évolutives que de simples échantillons relus de façon statique.

The One Stop Music Shop hérite donc de toutes ces caractéristiques, la seule différence majeure entre la carte et un Proteus résidant dans la disparition des sorties séparées, ce qui n'est pas trop grâve si vous voyez la carte comme une extension multimédia mais un peu plus si vous désirez composer avec. En effet, un des atouts principaux du Proteus étant sa multitimbralité de 16 canaux obtenue grâce au fameux ASIC de compression/ decompression temps réel de chez EMU-, je vois mal le musicien mettre le même effet sur la guitare que sur le hautbois ou encore les cymbales. Notons toutefois que certains kits de batteries ont été enregistrés avec effets, ce qui permettra déjà de ne plus s'occuper des percussions.

L'environnement logiciel

La carte One Stop Music Shop n'arrive bien sûr pas seule: elle est accompagnée de plusieurs programmes qui rendront son utilisation très facile et intuitive.

"The MIDI File Player" par exemple, est comme son nom l'indique un 'player' permettant de faire rejouer par la carte One Stop Music Shop des séquences au format MIDIfile c'est à dire celles que l'on trouve un peu partout, sur ST, sur Mac, sur Bars & Pipes si vous avez sauvegardé vos morceaux en utilisant l'accessoire Muffy, ou même en provenance de certains séquenceurs hardware récents. Le principal intérêt de ce programme est d'être contrôlable par un port Arexx et donc de pouvoir être utilisé très simplement avec des applications multimédia supportant Arexx.

The One Stop Editor, quant à lui, est l'éditeur de 'preset' du package. Il reprend l'architecture interne du Proteus, que nous avons décrite dans le paragraphe précédent et permet d'en éditer précisément et facilement chacun des paramètres, à la souris. Le One-Stop Editor peut de plus être exécuté seul à partir du WorkBench ou comme accessoire à partir de Bars & Pipes Professional ou SuperJam!.

Un autre programme pouvant être chargé comme accessoire dans Bars & Pipes est le One-Stop Control Panel Accessory qui contrôle le volume et le mode MPC (cette option permet de rendre la carte compatible avec le standard Multimedia PC de Widows. Pour cela il désalloue les canaux 11 à 16, qui sont réservés en MPC).

Dans le répertoire Tools se trouvent des outils permettant à Bars & Pipes d'adresser la carte aussi bien par MIDI qu'en interne (ce qui offre l'indéniable avantage de laisser libre 16 canaux MIDI). De plus, un outil General MIDI, permet d'organiser les banques du One Stop Music Shop pour qu'elles soient compatibles avec les produits General MIDI.

The PatchMeister SoundEngine Driver est un driver pour Patchmeister, le bibliothécaire universel (...lement ennuyeux à utiliser), qui permettra de configurer les banques de sons à sa convenance, même à partir de Bars & Pipes Professional quand The Patchmeister est chargé en tant qu'accessoire de celui-ci. Il est un peu dommage qu'aucun bibliothécaire ne soit fourni avec la carte et qu'il faille acheter Patchmeister.

Le petit utilitaire LoopBack permet de transformer The One Stop Music Shop en un synthétiseur complètement indépendant, pilotable en MIDI par d'autres synthétiseurs, ou tout simplement par n'importe quel logiciel Amiga ne reconnaissant pas directement la carte, c'est dire tout ceux d'autres compagnies que Blue Ribbon Soundworks.

La deuxième disquette contient une version de démonstration de SuperJam! 1.1, mais ce n'est pas là le but de cet article. (J'attire toutefois votre attention sur le fait que de nouveaux styles sortent régulièrement pour SuperJam! et que les derniers se nomment Ethnic et Film. Les demos MIDI de la carte ont d'ailleurs été réalisées avec SuperJam! et ces nouveaux styles.)

En conclusion

Finalement, à qui s'adresse la carte The One-Stop Music Shop? Aux fondus de multimédia (bien que le prix semble trop élevé pour équiper une borne) et bien sûr aux musiciens: on regrettera dans ce cas l'abscence de filtres, inhérente à l'architecture des Proteus, et la perte des sorties séparées, ce qui pour les raisons évoquées plus haut dans cet article est quand même un handicap important.

Pour 5900 francs TTC (environ 1000 Francs de plus que le prix d'un Proteus Outre-Manche, mais largement moins cher que le prix pratiqué en France), le One-Stop Music Stop est un package complet comprenant un expandeur de bonne qualité, son éditeur et tout le nécessaire pour l'intégrer dans un environnement multimédia, soit par Arexx, soit par Bars & Pipes et ses accessoires. Il devrait donc séduire de nombreux utilisateurs.

Nicolas Fournel

Dernière minute:

EMU aurait été racheté par la société Creative Technology, à qui l'on doit entre autres les célèbres cartes SoundBlaster pour compatibles PC. Conséquence directe, la nouvelle carte Wave Blaster de cette société, basée sur les mêmes circuits que la One-Stop Music Shop et avec des sons EMU à 100%, est déjà disponible pour 1790 F seulement, de quoi alimenter un peu plus la polémique "AMIGA ou PC?"... D'autant plus que moult cartes 16 bits sont également disponibles sur PC autour des 1500F et que le dernier Namm Show a connu une véritable explosion du marché des séquenceurs MIDI pour compatibles ...

Dernière minute (bis)

D'autre part, une nouvelle génération de Proteus est sans doute en train de voir le jour. En effet, dernier expandeur en date, le **Vintage Keys** contient en mémoire 8 Mo d'échantillons regroupant tous les synthés et claviers d'autrefois, depuis les pianos éléctriques (Rhodes, Wurlitzer...) et l'orgue Hammond, jusqu'aux premiers Yamaha et Fairlight en passant par les synthés analogiques ARP, Moog, Oberheim, Sequential Circuits etc... Ceci n'aurait bien sûr pas été possible sans l'adjonction de filtres à l'architecture du Proteus et c'est ainsi que le nouvel expandeur se retrouve affublé de 32 filtres passe-bas avec résonance. Le principale lacune des Proteus étant comblée, à quand une carte avec ces nouveaux circuits?

Distributeur: Storm Media Production, 83 rue du Chemin Vert, 75011 PARIS. Tel: (1) 43 57 46 57 Fax: (1) 48 05 75 53. Contact: José Barinaga

Prix: 5900 Francs TTC

Série GFA Basic par Philippe Agnisola

GFA Basic

Salut! Ce mois-ci, je vais me consacrer directement aux interrogations de deux de nos lecteurs. Yann Le Boulc'h de Brest, me demandait dans une lettre (très sympa!) comment on pouvait faire pour afficher un texte dans une fenêtre du CLI ou du Shell.

Voilà la réponse sous la forme d'une petite routine Gfa. Mais pour que cela fonctionne il faudra la compiler, puis la lancer à partir du CLI.

```
' ****************************************
' * Nom du source : CLI Print            *
' * Sous-titre : Permet d'écrire dans la fenêtre *
' * du CLI !                             *
' * CopyRight : (C)1992 par Philippe Agnisola *
' ****************************************
' Initialisation du texte
texte$="Essai de texte dans le CLI"
' Définition de la fenêtre de sortie
fenetre=Output()
' Si c'est une fenêtre CLI
IF fenetre
  texte$=texte$+CHR$(10)
  ' On affiche le texte
  ~Write(fenetre, V:texte$, LEN(texte$))
ENDIF
' On se casse...
EDIT
```

Il me demandait aussi comment faire pour programmer une application qui pourrait utiliser le multi-fenêtrages (genre DiskMaster II). Et là aussi j'ai créé une autre routine.

```
' ****************************************
' * Nom du source: Rastport              *
' * Sous-titre : Permet de définir le rastport *
' * d'affichage                          *
' * CopyRight: (C)1992 par Phil Agnisola *
' ****************************************
' On ouvre deux fenêtres
OPENW #1,50,50,340,30,0,2+4+4096
TITLEW #1,"Fenêtre 1"
OPENW #2,100,100,340,30,0,2+4+4096
TITLEW #2,"Fenêtre 2"
' On boucle ...
DO
  ' N'importe quoi !!
  INC variable_bidon
  ' Affichage sur la fenêtre n 1
  @fenetre(1)
  TEXT 15,22,"BIDULE : "
                    +STR$(variable_bidon)
  ' Affichage sur la fenêtre n 2
  @fenetre(2)
  TEXT 15,22,"HEURE : "+TIME$+
                        " / DATE :
"+DATE$
LOOP UNTIL MOUSEK
' Bye,bye !!
CLOSEW #1
CLOSEW #2
EDIT
' La procedure magique ...
PROCEDURE fenetre(numero)
  ' On récupère l'adresse de la fenêtre
  wad=WINDOW(numero)
  wnr=WINDOW(wad)
  ' Définition de la fenêtre d'affichage
  RASTPORT LONG{wad+50}
  OPENW #wnr
  ' Couleur du texte
  COLOR 1,0
RETURN
```

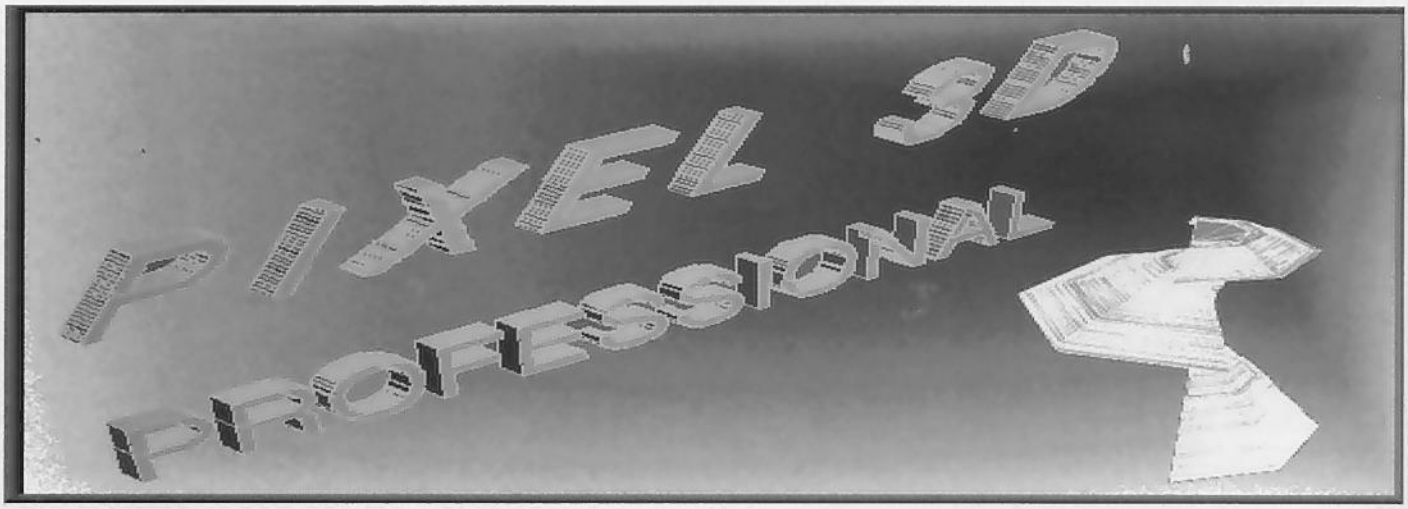
Et pour ne pas faire de jaloux,un certain Jacques de Réjaillac(?!) me demande si je ne pourrais pas publier quelques routines sur la gestion des fichiers en GfaBasic. Et bien, ma réponse est NON!

Mais,rassurez-vous, je plaisante. Voici une routine, car nous, chez AmigaNews nous voulons satisfaire tous nos lecteurs. Cette routine peut permettre à deux programmes de communiquer par le PIPE: pour cela, il faut que le premier programme envoie son message dans le device PIPE:, et que le deuxième puisse le lire.

```
' ****************************************
' * Nom du source : GFA_PIPE:            *
' * Sous-titre : Permet la communication *
' * entre programmes                     *
' * CopyRight : (C)1992 par Phil Agnisola *
' ****************************************
' Ouverture de la fenêtre
OPENW #1,50,50,320,100,0,2+4+4096
TITLEW #1,"Communication avec le PIPE:"
' Gestion des messages d'erreur
ON ERROR GOSUB error_pipe
' Nom du device
output$="PIPE:"
' Nom du fichier
nom$="Programme.Port"
' Devinez ...
@ouvrir_pipe
@ecrire_pipe("Vive Amiga-News !!!")
@lire_pipe
' On attend !
REPEAT
UNTIL MOUSEK=1
' On se tire ...
CLOSEW #1
CLOSE #1
EDIT
PROCEDURE ecrire_pipe(message$)
  ' Ouverture du fichier
  OPEN "o",#1,output$+nom$
  ' On écrit le message
  PRINT #1,message$
  CLOSE #1
RETURN
'
PROCEDURE lire_pipe
  ' Ouverture du fichier
  OPEN "i",#1,output$+nom$
  ' On lit le message
  INPUT #1,message$
  ' Puis on l'affiche
  PRINT "Valeur du PIPE : ";message$
  CLOSE #1
RETURN
'
PROCEDURE ouvrir_pipe
  ' Vérification
  OPEN "o",#99,output$
  CLOSE #99
RETURN
'
PROCEDURE error_pipe
  ' On vous prévient
  ALERT 1,"Le périphérique PIPE: est
          indisponible !",1," Annulation ",r&
  ' On ferme tout ...
  CLOSEW #1
  CLOSE #99
  EDIT
RETURN
```

J'espère, Jacques, que cette routine te sera utile! Les autres, n'hésitez pas à m'écrire surtout... C'est tout pour aujourd'hui, à plus.

Philippe Agnisola



*La version 2.0 de Pixel 3D (voir test Anews n°53) a juste eu le temps de traverser l'Atlantique, que les programmeurs d'**Axiom Software** nous proposent **Pixel 3D Professional.***

Rappel

Pour ceux qui n'auraient pas suivit les épisodes précédents, je rappelle que Pixel 3D est un utilitaire indispensable pour les 3Dmaniacs. Il permet de convertir une image IFF (tous types à l'exception du Ham et du 24bits) en objet 3D et en plus il offre la possibilité de lire, convertir et sauvegarder dans les formats 3D les plus utilisés.

Il est disponible en version 68000 et 680x0. Plus vous aurez de Ram plus vos objets pourront être complexes.

2.0 --> Pro

En dehors du format Iff, ***Pixel 3D Pro*** reconnait treize formats d'objets 3D :

LightWave 3D, 3D Pro, Turbo Silver, Imagine, AutoCad DXF, WaveFront, Digital Arts, Videoscape binaire ou ascii, Sclupt 3D, Draw4D, Draw4D Pro, Aladdin 4D, Caligari, Vista Pro(lecture), Scenery Animator(lecture).

Mise à part Vista et Scenery tous ces formats sont disponibles en chargement et en sauvegarde.

Les algorithmes de conversion ont été améliorés mais de ce fait les calculs sont un peu moins rapides qu'avec la version 2.0. Le mode Preview, permettant de voir les objets avant sauvegarde, a en plus de la vision en perspective modifiable à la souris une vision de dessus, face ou côté comme dans un modeleur 3D (voir illustration).

L'interface utilisateur a été légerement modifié mais les options sont les mêmes que celles de la version 2.0. Avec toutefois une nouvelle possibilité qui vous permet de saisir du texte directement dans Pixel 3D Pro, dans la police de votre choix et de le transformer en objet 3D.

Conclusion

J'ai aimé:

* la qualité des convertisseurs

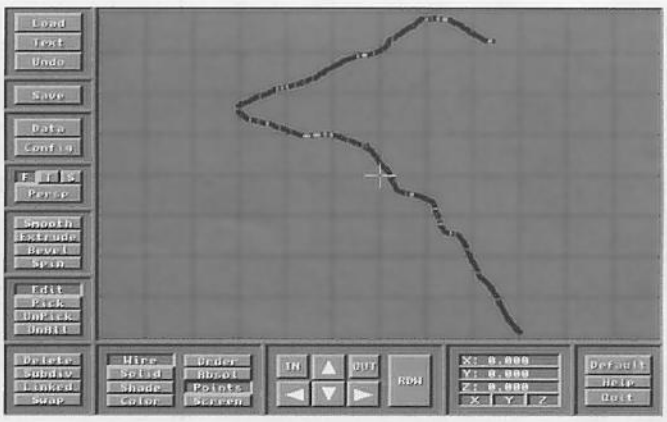
J'ai regretté:

* les temps de calcul rallongés
* l'absence de Wait ou décompte lors de certain calcul
* la suppression du pilotage par Arexx

Jean Luc Faubert

Importateur: Vitepro
42 rue Marcheron 92170 Vanves
tél: 46-48-94-95 fax: 45-25-71-78

Prix: 1650 frs ttc / traduction francaise en cours



EN DEMONSTRATION !

A LILLE : 20 74 50 60
61, Rue de la Monnaie
en plein coeur du vieux Lille

A PARIS : 40 50 75 39
47, Av. de Versailles Paris 16°
à côté de la maison de la Radio.

S2P

Centre de Compétences Multimédia

PERIPHERIQUES AMIGA

MEMOIRES

PCMCIA 2Mo	1190 F
PCMCIA CIS 2Mo	1690 F
PCMCIA 4Mo	1890 F
PCMCIA CIS 4Mo	2190 F
RAM 32b/4000/4Mo	1990 F

DISQUES DURS

2" 60 Mo	2300 F
2" 80 Mo	2790 F

100 % Amiga !

3615 S2P Plus

A ne pas rater

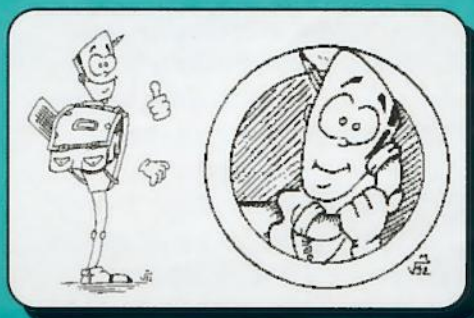
7 bonnes raisons pour vous jeter sur votre minitel

1 • Téléchargement : les meilleurs utilitaires ou démos du moment.
2 • Petites annonces : vendez sans attendre vos configs et trouvez les oiseaux rares.
3 • Boîtes à lettre : Créez votre pseudo et recevez vos messages
4 • Clubs : Intégrez un club de PAO, rencontrez les utilisateurs de votre région.
5 • Boutique : Passez directement votre commande.
6 • Consultez les dernières promotions et le 48 h Chrono !
7 • Salons : Consultez les horaires des thèmes pour discuter directement entre vous

AMIGA 4000/040

4000/040 HD 120 Mo
2 Mo Chip 4 Mo Fast

16.490 F TTC



AMIGA 4000/030

4000/030 HD 80 Mo
2 Mo Chip 2 Mo Fast

11.590 F TTC

CONFIGURATIONS VIDEO

DCTV	2990 F	Video Pilot 330	9900 F
V-Lab	3490 F/3990 F	Carte VISION 24	18500 F
Vidéo Director	1490 F	Pro VideoPost	2790 F
G-Lock	3990 F	Brdcast Titler II Shr	3490 F
GST Gold Pro	7600 F	Scala 500	690 F
Personnal SFC	NC	Scala multi média	3490 F

CONFIGURATIONS SON

Midi Connector	390 F	Carte Sunrize 516	nous consulter
Digital Sound Studio	590 F	Carte Sunrize 1012	4590 F
Bars & Pipes Jr	1190 F	Carte Proteus	nous consulter
Bars & Pipes Pro	2990 F		

SOFTS

D.Paint AGA	790 F	3D Construction kit	690 F
MorhPlus	1590 F	Excellence	570 F
T.A.D	1690 F	Kindwords 3.0	420 F
Caligary 2.0	2990 F	Maxiplan	420 F
Imagine 2.0	2390 F	Devpac V 3	790 F
Réal 3D 2.0	3990 F	GFA Basic + Compiler	790 F
ProDraw 3.0	990 F		
Volumn 4D JR	450 F		
Propage 3.0	1590 F		

DIVERS HARD

Tablette graphique GT 906 22x15	2990 F	Scanner Epson 6500 600 DPI	9990 F
Tablette graphique GT 1812 40x30	5990 F	Ecran NEC F4G Multisynch. 15"	6050 F
Scanner Sharp JX 100 US avec alimentation et Scanlab	5990 F	Nouvel écran Amiga 1942s	nous consulter
		Lecteurs Syquest	nous consulter

Pour les impatients, commandez par téléphone et payez directement par CARTE BLEUE.

BON DE COMMANDE

Nom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal ..... Téléphone .....

Libellé	Qté	Prix	Montant
	SOUS TOTAL		F TTC
	PORT		30 F TTC
	TOTAL		F TTC

Livraison Express par COLISSIMO

Pour un contre-remboursement ajouter 65 F.
Règlement par chèque à l'ordre de :
S2P, 61 rue de la Monnaie - 59 800 LILLE
Tél : 20 74 50 60 (de 9 h00 à 19 h00)

Date Signature

Soft téléchargement GRATUIT avec le cable

Cable standard .150 F

Cable protégé garanti 2500 volts.....250 F

Tous nos prix s'entendent TTC pour une vente à emporter et paiement comptant !

Publicités et photos non contractuelles

PRESENTATION PAR L'AUTEUR

FinanceMaster

UN LOGICIEL DE BOURSE, POUR QUOI FAIRE ?

Lorsque l'on investit en Bourse, on adopte une politique de gestion de son patrimoine: on peut choisir d'investir pour le long, le moyen ou le court terme. D'une façon générale, les particuliers investissent pour le long terme, c'est-à-dire pour une durée d'au moins un an. Dans ce cas, on choisit les produits financiers (par exemple les actions) suivant la valeur des résultats des entreprises et leurs perspectives à longue échéance. On étudie les bilans, on se renseigne sur la conjoncture; c'est ce qu'on appelle l'analyse fondamentale. Si l'on est bien informé le risque est faible, mais les gains restent relativement limités. Pour l'investissement à moyen terme, disons d'une durée de 2 mois à 1 an, on peut adjoindre en plus d'une certaine connaissance de l'entreprise des méthodes d'analyses techniques.

L'analyse technique, sur laquelle s'appuie FinanceMaster utilise com me données les cours et les volumes en fonction du temps. A partir de ces données de base, on trace des graphiques linéaires (en abscisse le temps, en ordonnée les cours, les volumes, les moyennes mobiles,...; *Voir fig. 1*) ou en Points et Figures (on ne représente que les accumulations de hausses et de baisses par colonnes successives; *Voir fig. 2*). Ces graphiques forment de canaux de hausses ou de baisses ainsi que des figures géométriques telles que des triangles, des rectangles, des M ou des W... Ces figures donnent des signaux d'achats ou de ventes dont la fiabilité peut aller jusqu'à 80%. C'est sur ce point qu'un logiciel de Bourse s'avère intéressant. En effet, au lieu de chercher les figures sur des centaines de graphiques, pourquoi ne pas laisser FinanceMaster effectuer une analyse automatique? Le gain de temps est inimaginable

Présentation

■ Le logiciel est composé d'un programme principal, d'un module de téléchargement et d'une base de données représentant les cours et volumes des valeurs du CAC40 de 1992. Le manuel est d'une cinquantaine de pages, en français bien évidemment. L'installation de FinanceMaster sur disque dur est simple. Il suffit de copier le tiroir nommé FinanceMaster_V1.00 a sur la disquette dans l'emplacement choisi. Notez que le disque dur n'est pas obligatoire mais très fortement recommandé.

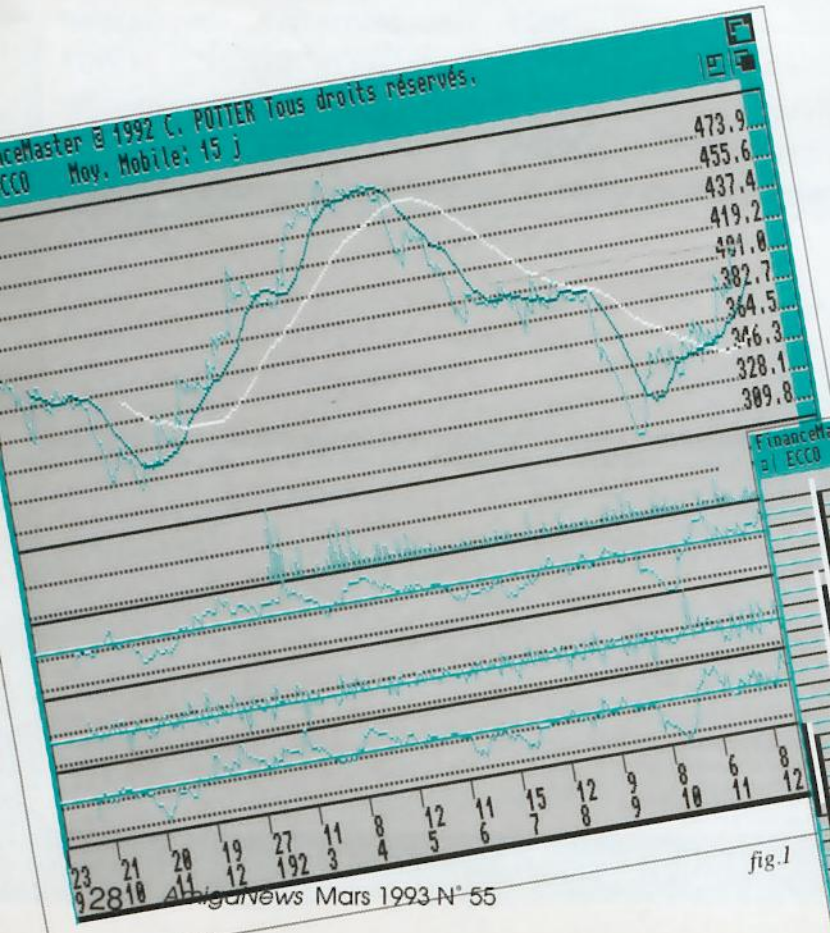


fig.1

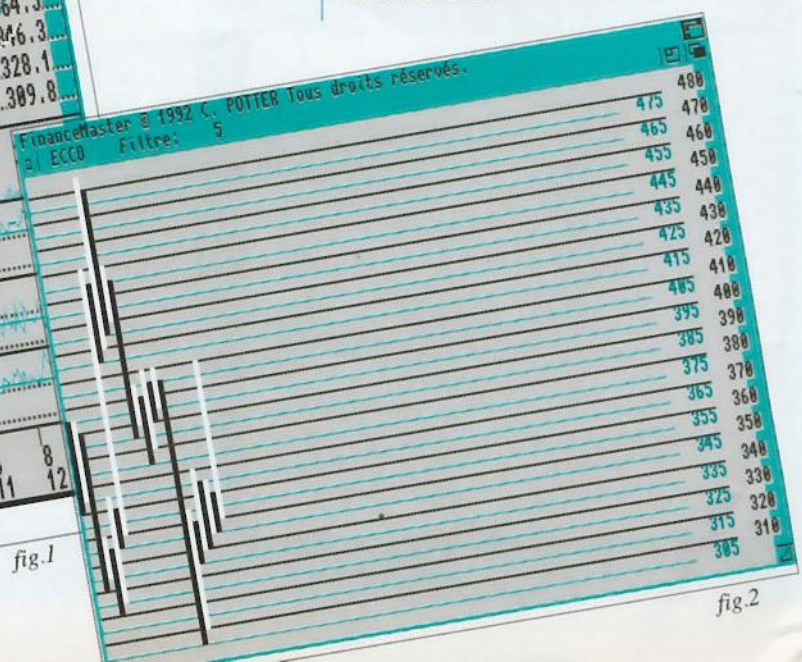


fig.2

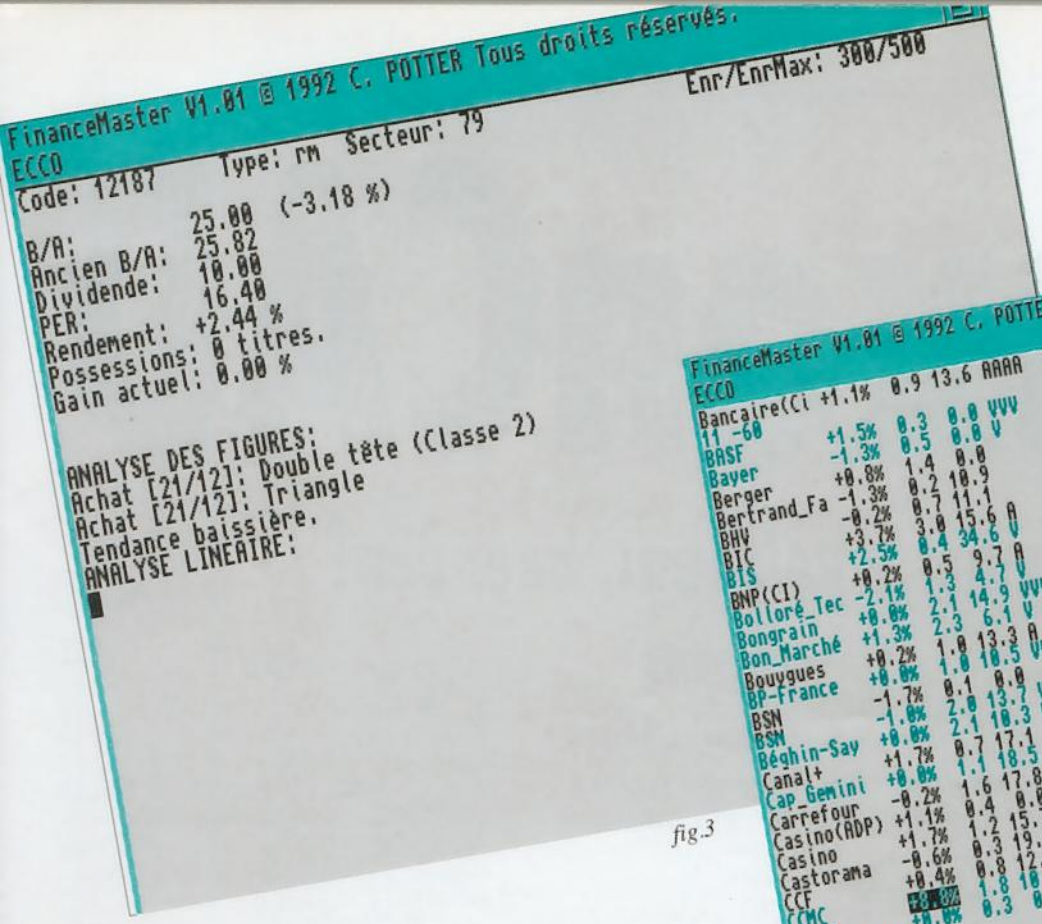


fig.3

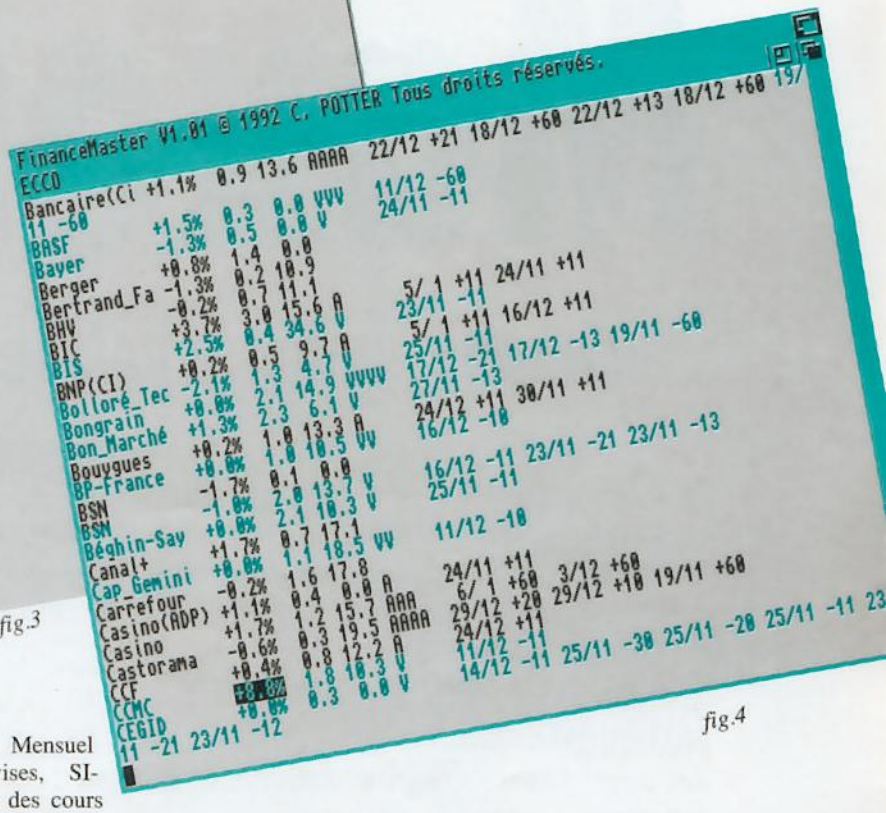


fig.4

Description

■ Le programme est décliné en 2 versions. Une pour l'Amiga de base (500, 600, 2000) sans coprocesseur, l'autre pour les Amiga avec coprocesseur arithmétique 68881 ou 68882. L'utilisateur peut aussi choisir, en modifiant une option du script de démarrage, d'avoir un écran entrelacé ou non. Une fois lancé, le programme fait apparaître une barre de menu: **Projet, Edition, Graphiques, Analyse, Préférences**. Supposons que l'on veuille suivre un nouveau titre que ceux livrés en standard. On sélectionne Projet puis Nouveau et une fenêtre de requête apparait. Le programme nous demande le nom de la valeur (par exemple Thomson-CSF), le code SICOVAM, (ce code est uniquement nécessaire pour le téléchargement), le numéro du secteur (par exemple 11 pour le Pétrole et Carburants, 32 pour la Construction Electrique et Electronique...), le bénéfice par action l'année en cours, le bénéfice par action de l'année précédente, le dividende et enfin le type du marché (exemple: rm pour Réglement Mensuel, sm pour Second Marché...). Notez bien que tout ces renseignements se trouvent très facilement dans la presse financière mais ne sont pas indispensables au fonctionnement de FinanceMaster. Une fois le nouveau titre créé et si ce titre est du Réglement Mensuel, les cours et les volumes peuvent être automatiquement téléchargés par Minitel chaque fois que vous lancerez le module de téléchargement. Il vous faut donc dans ce cas un Minitel et un câble reliant celui-ci avec le port série de l'Amiga (environ 100 Frs). Le prix de chaque connexion est d'environ 4,38 Frs pour l'ensemble du RM (environ 250 valeurs). Cette connexion peut être quotidienne ou autre (hebdomadaire...). Si le titre n'est pas du Réglement Mensuel (Comptant, Devises, SICAV...), la saisie des cours peut être faite manuellement. Le programme vous demande alors la date, le cours et le volume de transaction. Vous pouvez bien évidemment modifier des cours antérieurs ou en supprimer. Le programme gère également les achats et les ventes effectués. Pour cela, il vous demande la date de la transaction, le nombre de titres achetés ou vendus et le prix. Ceci permet d'avoir un journal des transactions, regroupant toutes les opérations ainsi que les gains ou les pertes pour chaque valeur. Choisissons maintenant d'étudier un titre bien particulier. Selectionnons Projet puis Courant. Un sélecteur de fichier apparait avec tous les titres disponibles. Après la sélection du fichier désiré, une fenêtre décrit le titre (Nom, Code, Bénéfice par Action nouveau et ancien, Dividende, Secteur, Price Earning Ratio, Rendement et gains éventuels; Voir fig. 3). Le PER représente le ratio du cours de l'action par ses bénéfices. Il est très utilisé par les boursiers. Un PER de 13 correspond à un prix de l'action raisonnable. A 18, l'action est jugée comme chère et spéculative. On peut à ce moment demander l'affichage de graphiques linéaires ou en Points & Figures. Sur les graphiques linéaires sont représentés le cours les volumes, les moyennes mobiles à 15, 50 et 200 jours ainsi que la vitesse et l'accélération de la moyenne mobile à 15 jours et l'oscillateur. Il est également possible de demander une analyse approfondie de la valeur. L'ordinateur fait alors une analyse automatique des graphiques linéaires (ex: franchissement de la moyenne mobile par le cours) et des graphiques en Points et Figures (ex: formation en triangle).

Conclusion

■ Enfin, et en gardant le meilleur pour conclure, l'ordinateur peut dresser une liste récapitulative de l'analyse des Points & Figures pour toutes les valeurs avec, en plus, l'évolution par rapport au cours de la veille, le PER, et le rapport volume du jour sur le volume moyen (Fig. 4). Suivant l'importance des signaux, le programme donne une appréciation allant de A à AAAAA pour les achats et de V à VVVVV pour les ventes. A partir de cette liste, il est très facile de sélectionner les valeurs paraissant intéressantes et de faire une analyse un peu plus fouillée. A qui s'adresse FinanceMaster? A tous les passionnés de Bourse, clubs d'investissements ou particuliers voulant suivre de près leurs investissements. Avec quelques connaissances boursières et un peu d'expérience, ils pourront optimiser leurs gains et limiter les risques. En 1992 a été créé le Plan d'Epargne des Actions (PEA) permettant à tous de se lancer en Bourse avec des avantages fiscaux. A vous les gains de 170% par an (pour l'action CSEE en 92) ou .... les pertes de 70% de Dynaction.

Cristopher Potter

Distributeur: Directement chez l'auteur. C. POTTER 2, Cité Condorcet, 75009 PARIS

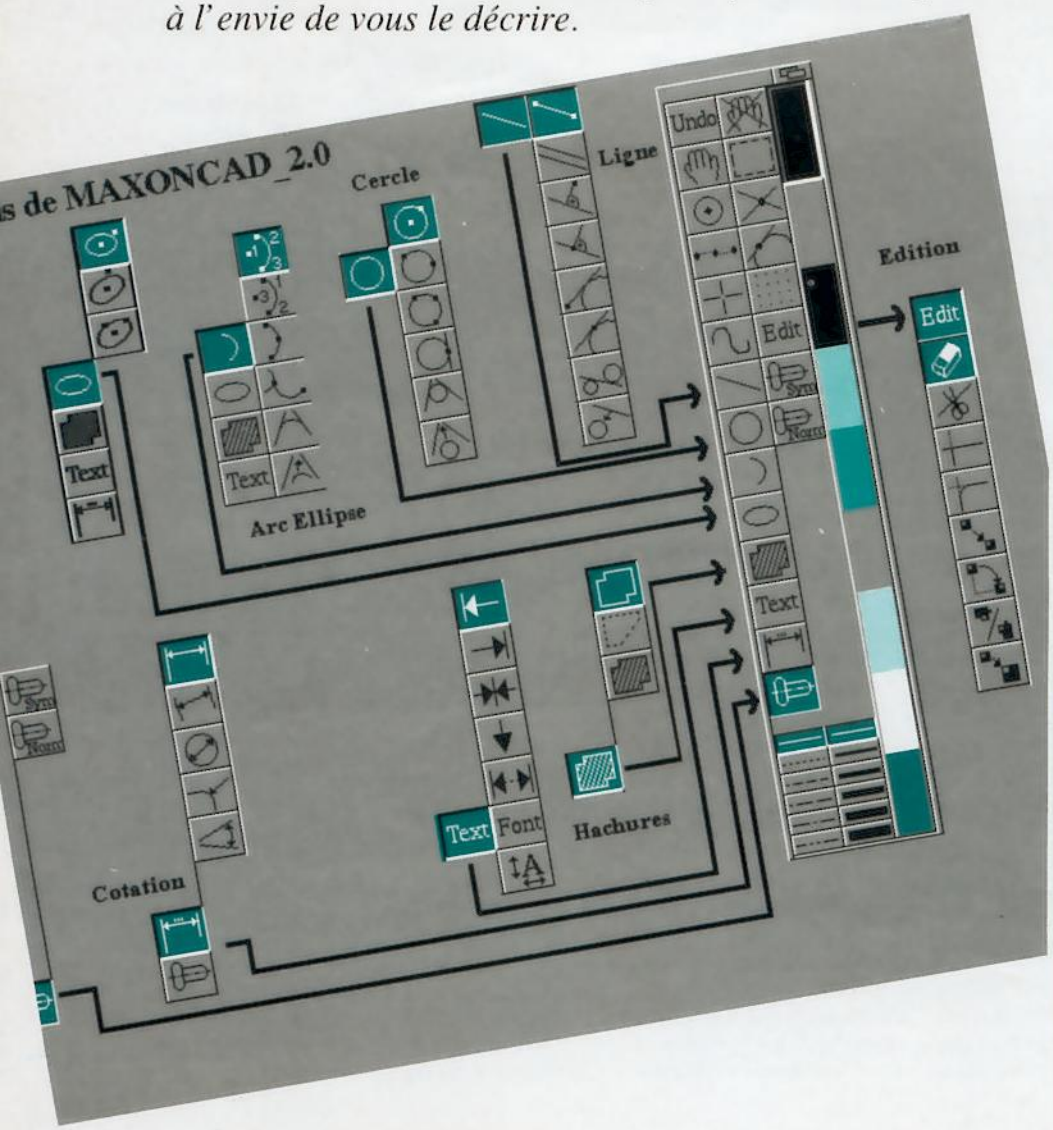
Prix: 990 Frs TTC + 35 Frs de port (ou 75 Frs contre-remboursement)
DEMO: 25 Frs

MARCEL DURUFLE DECRIT UN LOGICIEL ALLEMAND

MaxonCAD

Zeichnung, laden, speichern, beenden!

Je me souviens avec déplaisir de ces trois ans de Des'Dus (dessin industriel) ingurgités, avec le critérium hexa et la célèbre râpe en bois pour aiguiser les mines. Quelle galère! Je crois que si j'avais eu à cette époque un Amiga et MaxonCAD2.0, cela aurait été un vrai plaisir, et non pas une corvée. C'est tellement vrai que le dessin technique avec MaxonCAD dont AmigaNews vous avait parlé dans un numéro précédent devient un régal et je ne résiste pas à l'envie de vous le décrire.



Premier dessin

■ MaxonCAD2.0, comme son nom l'indique, est un logiciel de CAO, produit par la maison allemande MAXON (qui a déjà à son actif KickPascal, et MaxonWOrd, un tout nouveau traitement de texte incroyable! et MaxonPaint). Ce produit par rapport à la version précédente MaxonCAD1.5, a vu pas mal d'adjonctions (surtout au niveau du texte, et le choix quasi-illimité de hachures!). Le Programme seul fait 567k. Il fonctionne sous WorkBench2.04 et plus, ainsi que sous 1.3. Pour le 4000, n'ayant pu le tester avec, je ne peux pas dire. Une fois le programme lancé, la première chose à faire sera de choisir le menu Zeichnung Laden (zeichen= dessiner , laden= charger, speichern= sauver et beenden= quitter). S'affiche alors un requester où vous indiquez la taille de votre dessin. Une fenêtre s'ouvre avec votre feuille de dessin dedans. sur le bord gauche, 3 Gadgets (un signe + pour Zoom Avant, - pour Zoom arrière et un Carré pour voir intégralement votre dessin). Très pratique. Pour dessiner, prenez le menu Zeichnung. Vous pouvez faire des lignes (point à point, centrée ,tangente ,perpendiculaire à une ligne, à un cercle), des cercles (centre, rayon, avec 2 points et rayon, avec 3 points, tangentes à la volée), des rectangles, ellipses, arc de cercle,arc d'ellipse, du texte et des hachures. Ces choix au menu sont aussi sur les gadgets visuels à droite (sauf le rectangle). En regardant le synopsis joint vous remarquerez sa grande clarté.

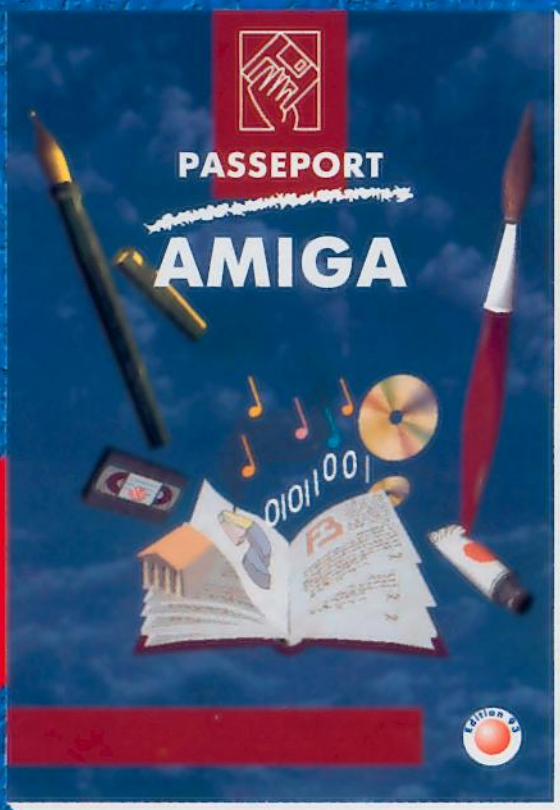
Hachurage

■ Supposons que vous ayez tracé un rectangle et un cercle, et que vous les appeliez 'Ma Maison' et 'Vitre'. Vous aurez le choix entre 3 polices, déclinables en italique, gras, souligné; vous pourrez indiquer la longueur que vous voulez pour ce texte, son inclinaison, l'écart du souligné et du texte. Et vous avez la touche UnDo pour retoucher ou la Gomme. Très puissant. Voir image.

Remplissons le rectangle avec des ha-

Dieu a sa Bible, l'Amiga a son Guide

PASSEPORT AMIGA



Le livre de référence 1993 des solutions, produits et services pour l'utilisateur Amiga.

- tous les Amiga,
- les logiciels,
- les périphériques,
- des configurations,
- des reportages,
- des glossaires,
- des annuaires, ...

Votre "Passeport Amiga" est aussi en vente chez votre revendeur micro.

BON DE COMMANDE

A retourner à : ATACOM Ile-de-France, 3 mail des Corses
77100 Meaux - Tél. : (1) 64 34 03 42

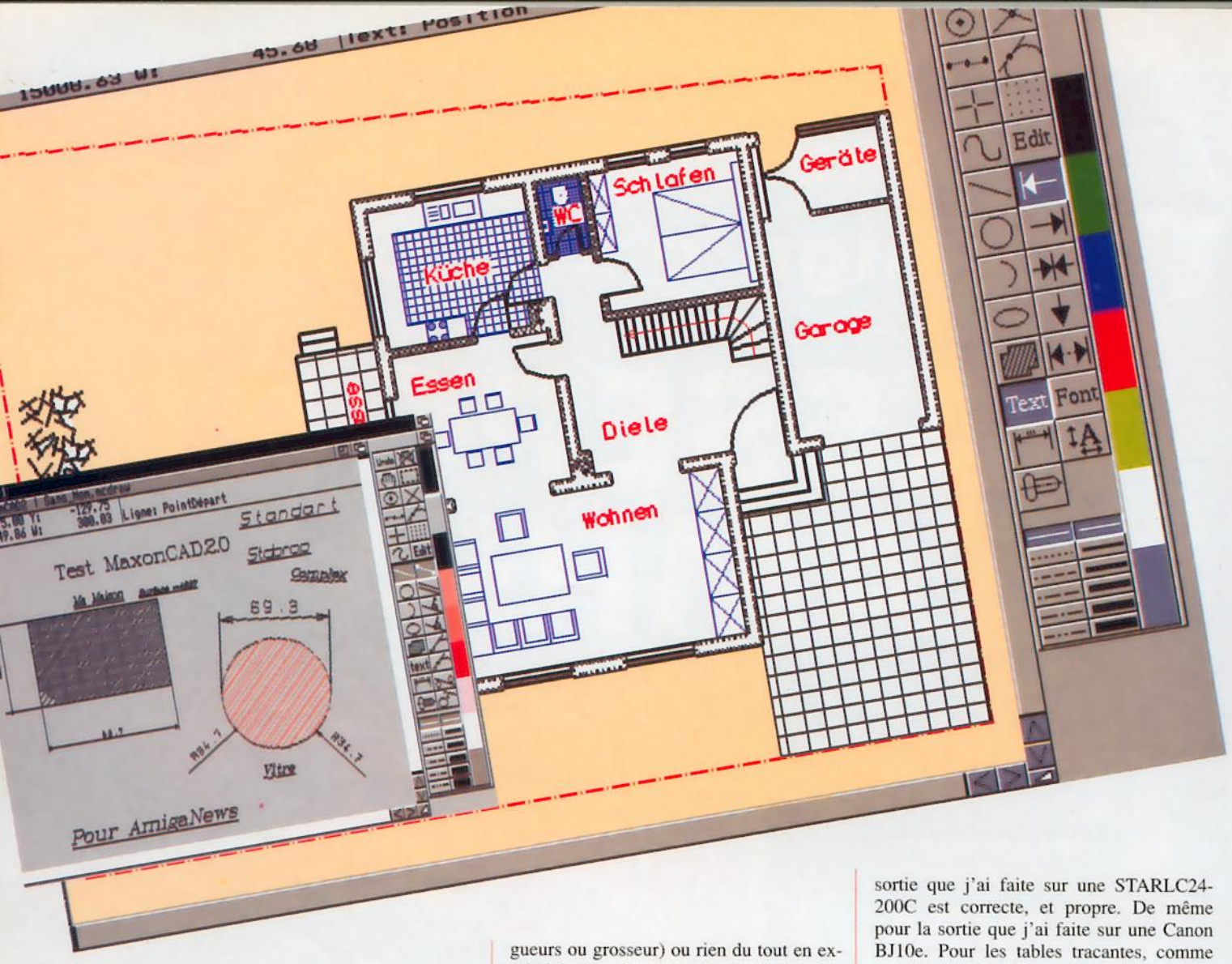
Je souhaite recevoir ..... exemplaire(s) du livre "Passeport Amiga" prix unitaire 79F, frais d'envoi compris.

Ci-joint à l'ordre d'ATACOM Ile-de-France,
un chèque bancaire ou postal de : ..... Francs.

Nom & Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : / / / / / /



chures, car représentant le Béton. Dans Schraffur (hachures), choisir Einstellen =réglages), et vous aurez 44 variétés de hachures allant du verre au béton en passant par le bois, les plastiques et les briques, et toutes re-définissables en inclinaison et en espacement. Autrement dit: un choix couvrant tous les besoins existants. Je prends Béton 1 avec 8.00mm d'écart et 45° d'inclinaison. Indiquez ensuite les limites du hachurage en prenant Scxhraffur/Limites et cliquez sur le contour du rectangle. Réalisez en prenant Schraffur (réaliser) et cliquez dans le cercle. Quelques secondes et votre rectangle est hachuré. Même processus pour le cercle. Vous pouvez même indiquer une zone non hachurable à l'intérieur de votre cercle hachuré. Vous pouvez faire toutes ces opérations avec les gadgets à droite symbolisant les hachures.

Cotation

■ Maintenant, vous aimeriez coter tout ceci. Prenez le menu **Bemaßung.** Là aussi, un gros choix: cotation parallèle, radiale, angulaire, d'arc de cercle, d'ellipse, longueur entre deux points en X ou Y, le calcul d'une surface. Vous pouvez indiquer si vous voulez des flèches, des points, des slashs (ainsi que leurs longueurs ou grosseur) ou rien du tout en extrémité des segments de mesure. Vous pouvez également indiquer l'épaisseur du segment de mesure aussi, la hauteur de caractère de chiffre, la position de ceux-ci par rapport à la ligne flèchée. Ainsi qu' une précision en mm, cm ou pouces, 1/10e de pouce, 1,2 ou 3 chiffres par pas de 1/10e ou par pas de 1/5e après la virgule, pour les angles cotation en radians, degrés en décimal ou en 60ème, ou une cotation comme sur les plans d'architecte en prenant ArchiteKturBeMaßung, et si vous ne voulez pas de zéro après la virgule (si vous avez 2.00cm,il mettra seulement 2 cm).

■ Je regrette qu'on ne puisse pas avoir une cotation d'ajustement du style 18 + .001, ce qui permet d'avoir des ajustements exacts. Ceci est important car certaines parties d'une pièce doivent avoir un ajustage plus fin, comme par exemple les pistons d'une voiture. Il faut le faire manuellement, avec le choix texte.

Impression

■ Une fois votre plan fini, vous l'imprimez soit en PostScript, soit sur une imprimante, soit sur une table tracante, soit vous le sauvez sous forme d'image IFF, ou TIFF (format PC), ou sous forme de fichier PostScript. Toutes ces options sont très complètes et performantes. La sortie que j'ai faite sur une STARLC24-200C est correcte, et propre. De même pour la sortie que j'ai faite sur une Canon BJ10e. Pour les tables tracantes, comme me l'a indiqué **Pierre Roller**, l'épaisseur des traits peut être traduite en couleur, selon le principe du langage HPGL, ou laissée telle que. Vous pouvez utiliser un émulateur style PLT: (domaine Public, sur FISH), avec votre matricielle. Le résultat est semble-t-il, supérieur à une impression normale. Vous pouvez imprimer ce qui est visible, ou en format à l'italienne ou portrait, ou les plans sélectionnés, ou tout le dessin.

Sauvegarder

■ Votre dessin est sauvegardé soit au format DXF, au format MaxonCAD2.0 ou au format MaxonCAD1.x. Vous pouvez ne sauvegarder que les plans sélectionnés, ou les plans visibles ou tout le dessin. Attention au format DXF, les différents styles de polices ne passent pas. Sauver d'abord au format MaxonCAD2.0.

Préférences

■ Menu **Einstellung.** Qu'est-ce qui n'est pas paramétrable? Transformer un 2000 en 4000. Je blague, car tout est paramétrable, des couleurs de l'écran, de la coûleur de fond, du type d'écran (Bild-Schirm), du nombre de couleur (2,4,8,16), de l'épaisseur, du motif du trait et sa couleur, des touches de fonction (30 possibili-

tés), zone de capture (fangBereich). Cette zone de capture permet de 'snaper' un point sur une ligne ou un croisement exactement.

Il supporte les tablettes à digitaliser (Summagraphics, Podscats, Protheus). Vous pouvez avoir jusqu'à 4 fenêtres ouvertes (ou 4 dessins simultanés).

Les dessins peuvent être ajoutés les uns dans les autres (HinzuLaden Zeichnung), et ne faire qu'un dessin. Des bibliothèques d'objets sont prévues, ainsi que des plans. Des gabarits de dessin sont fournis avec le logiciel. Chaque objet dessiné peut après voir été choisi, etre tourné, redimensionné, agrandi, inversé (effet miroir), étiré. Des blocs d'objets peuvent être aussi manipulés. Le menu Edition très complet a été sérieusement étendu depuis la version 1.5.

Conclusion

De tous les logiciels que j'ai pu voir, celui-ci est mon préféré. Pourquoi? Parce que son fonctionnement est facile à mémoriser (nous ne sommes pas tous des Einstein). Il est clair et logique. DynaCadd par exemple nécessite un apprentissage assez long pour pouvoir être maitrisé. Il est très complexe mais aussi beaucoup plus complet. Si vous devez faire les plans de la nouvelle génération d'AirBus, bien sûr, prenez DynaCadd! Mais si vous faites du travail d'architecture, ou un plan de cuisine, ou un schéma électronique (avec les bibliothèques disponibles, cela est très facile), prenez MaxonCAD. Le deuxième point: son extrême convivialité. Nous sommes sur Amiga et une machine légendaire par son fun, et non sur PC: Maxon l'a très bien compris.

Le gros reproche que je lui ferais, est qu'il ne possède pas de vue en 3D, ni de vue axonométrique, ni de vue en perspective cavalière alors que pour un logiciel de dessin technique qui se respecte, c'est le minimum. Et puis le prix, qui en un an est passé de 498DM à 548DM (1850F). Ca va fort. Rassurez-vous, l'upgrade de la version 1.5 à la 2.0 est de 29DM, ce qui est très bas, et indique que les acheteurs enregistrés sont choyés et ménagés. Un numéro de téléphone (hotline) est en place pour vous dépanner. Et l'expérience que j'ai eue avec eux est que ce sont des gens sérieux, professionnels. Ah! Sachez parler anglais de préférence.

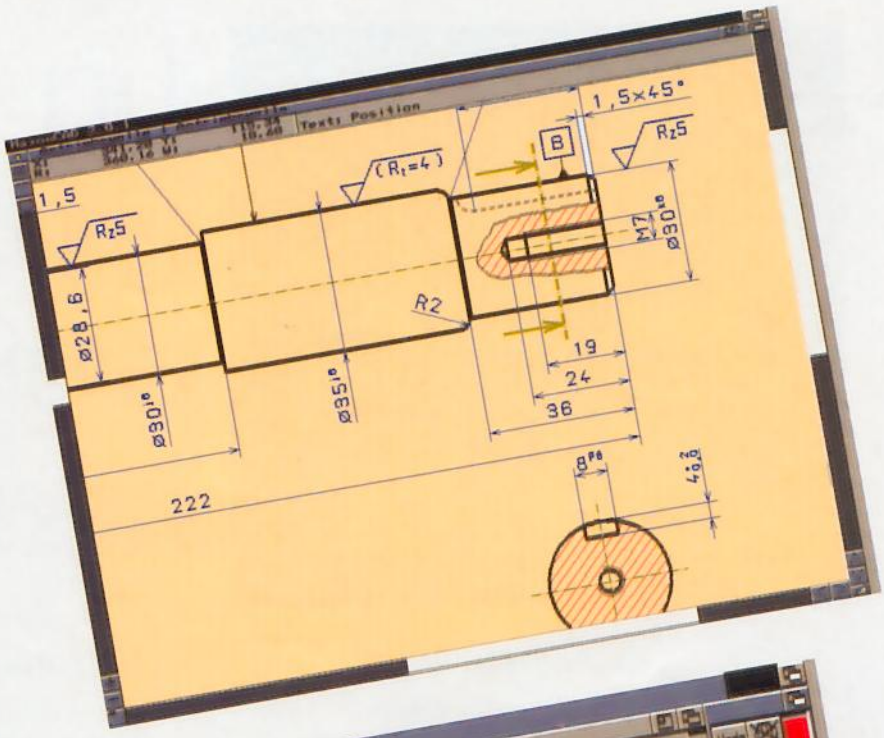
Je pense que vous ne regretterez pas votre achat. Très très bon. Un Must.

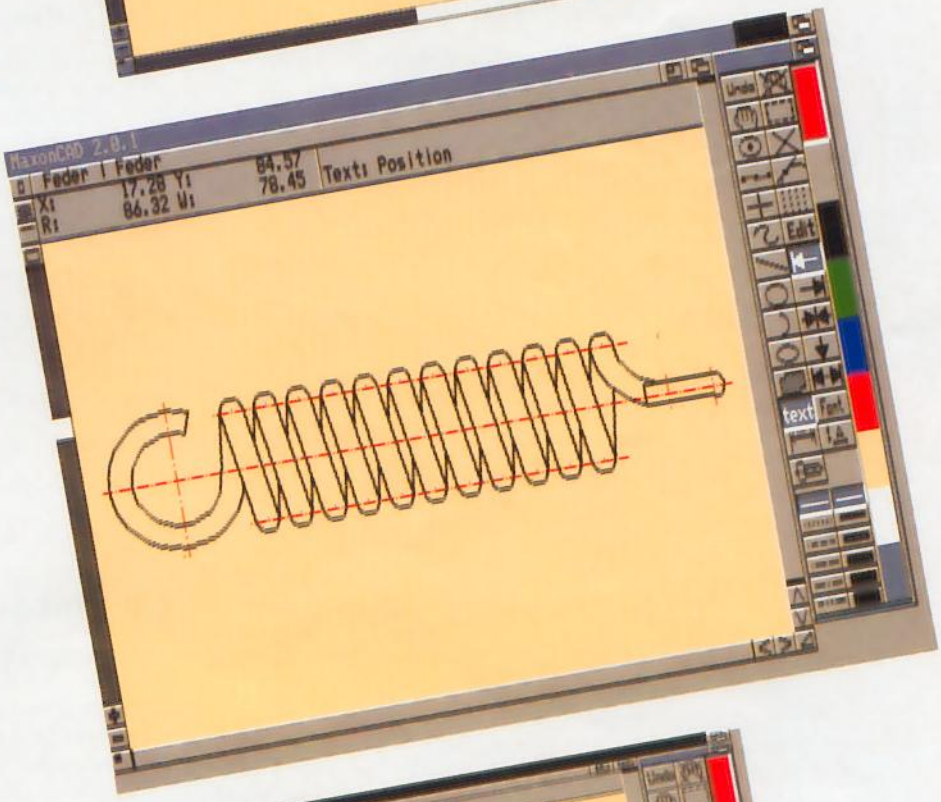
Marcel Duruflé

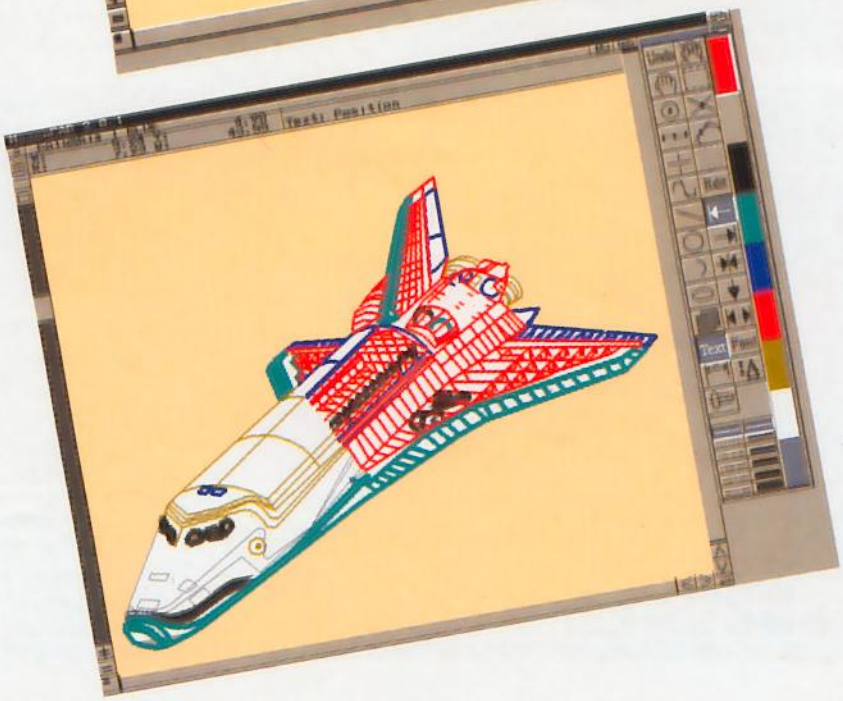
Distributeur : Maxon Computer GMBH Industrier.26, D-6236 Eschborn

Prix : MaxonCAD 2.0: 548DM
Version Etudiant MaxonCAD STudent 2: 298DM
Bibliothèque Objets pour MaxonCAD: CAD-Bibliothek 99DM

Une upgrade est prévue de la version MaxonCAD Student vers MaxonCAD 2.0: 259DM







La 3D facile, oui mais...

En Juillet-Août 1991, nous avons eu l'occasion de vous présenter un test du prédécesseur de ce programme, 3D Construction Kit (AmigaNews n°37). Celui-ci permet de créer des mondes 3D et d'y évoluer; on peut par exemple créer des jeux d'aventure en 3D du genre Driller ou Dark Side. 18 mois plus tard, Incentive Software continue dans cette voie avec la version 2.0 de 3DKit, pour un prix d'environ 450 Frs. Voyons les dessous de l'affaire ...

Ouvrons la boite

A propos de boite, le packaging a à peu près le même look que celui de son prédécesseur, c'est à dire une présentation impeccable. A l'intérieur, on trouve les deux disquettes de software, le manuel, un autre livret décrivant la "Clip Art Library" (une bibliothèque d'objets prêts à être utilisés), et une cassette vidéo. Cette cassette vidéo contient une visite guidée de 3DKit 2.0, ainsi qu'une initiation aux notions de bases qui interviennent dans l'utilisation du programme.

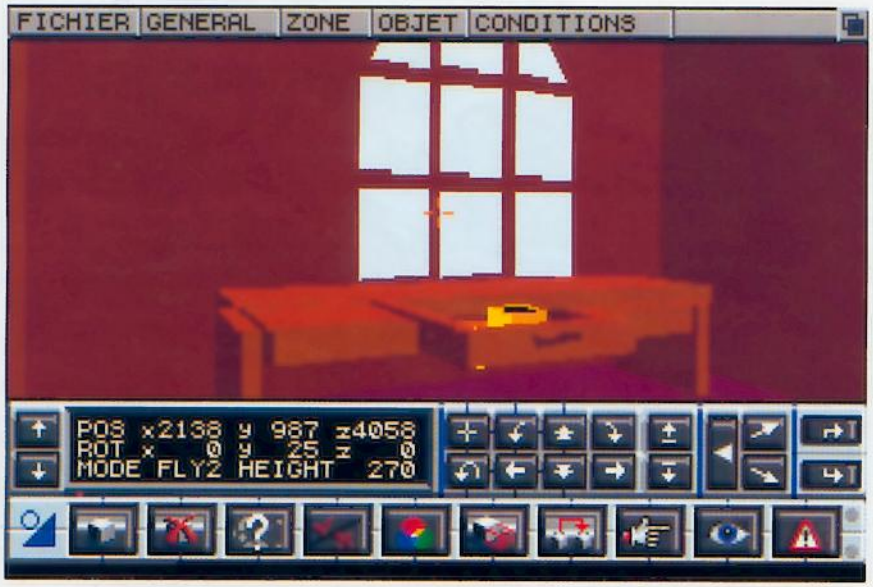
Sur les deux disquettes on trouve :

- L'éditeur principal (création des zones 3D) : 3Dedit
- Un éditeur d'échantillons sonores (genre Audiomaster) : 3Dsound
- Un programme permettant de rendre exécutables vos créations : 3Dmake
- La Clip Art Library : 92 objets ou zones prêts à l'emploi.

L'installation sur le disque dur ne pose pas de problème, malgré l'étonnante absence de programme d'installation : quelques copies et le tour et joué.

Un mot sur les documentations

- La cassette vidéo nous présente un panorama des fonctions principales et nous donne un aperçu des capacités de 3DKit 2.0, en français s'il vous plait! J'en reparlerai plus loin.
- Le manuel est en français (196 pages) et est ma foi assez bien fait, avec parfois une pointe d'humour, ce qui le rend assez facile à lire. Passons au plat de résistance.



L'éditeur principal

Lorsqu'on charge celui-ci on se retrouve avec un panneau de commandes *(fig.1)* analogue à celui de la version précédente. La même disposition globale des fenêtres et des boutons de commande a été retenue. C'est sous cet éditeur que se fait 95 % de la création du monde 3D qu'on a envie de réaliser. Attention ! Il s'agit ici de 3D sans ombres portées ni sources de lumière, et non pas de ray-tracing.

Un monde 3D, au sens de 3DKit 2.0, se compose de plusieurs zones fermées en apparence, mais pouvant en réalité communiquer entre elles par des moyens de "téléportation". Je prends un exemple : vous voulez créer une maison dans un paysage donné. Vous pouvez alors définir deux zones : l'extérieur de la maison (le paysage, avec la maison vue de

l'extérieur) et l'intérieur de la maison.

Le fait d'agir sur la porte de la maison vous transportera d'une zone à l'autre. Tout ceci se réalise à l'aide de la création d'objets 3D à l'intérieur des zones considérées, et en attribuant certaines propriétés à ces objets. Pour cela, 3DKit 2.0 dispose de plusieurs capacités. Tout d'abord, l'utilisateur peut à tout moment évoluer dans la zone qu'il est en train d'aménager, à l'aide d'un groupe de touches de déplacement sur le panneau de commandes. Ensuite, chaque objet est créé à l'aide de primitives, choisies dans la liste suivante :

- cube,
- pyramide,
- carré (en 2D),
- quadrilatère (en 2D) : comme le carré, mais les angles sont variables,
- triangle (en 2D),
- ligne,
- pentagone (2D),
- hexagone (2D),
- flexicube,
- sphère.

La sphère et le flexicube constituent des nouveautés par rapport à la première version de 3DKit. Le flexicube est un cube dont les faces peuvent être déformées à loisir.

Continuons. Les primitives constituant le point de départ de tout objet, on peut retravailler la forme de ces primitives à l'aide de toute une ribambelle de fonctions de modelage : changements d'échelle, translations, rotations, déformations, colorations, fédération, aviation, participation ... mais attention, je m'égare. Suite à cela, vous pouvez assigner à chaque objet des propriétés diverses, définies soit par requester (par exemple, rendre certaines faces de l'objet invisibles, ou bien le faire s'afficher en "fils de fer"), soit par l'intermédiaire du langage de commandes Freescape (LCF).

En effet, on peut lier chaque objet à un programme LCF qui gèrera les réactions de l'objet par rapport aux actions de l'utilisateur. On pourra par exemple faire en sorte de téléporter l'utilisateur ailleurs s'il rentre en collision avec l'objet. Pour notre exemple précédent, on assignera à la porte de la maison un programme LCF qui téléportera l'utilisateur dans l'autre zone, celle qui définit l'intérieur de la maison. Il est à noter que la programmation en LCF se fait sans sortir de l'éditeur principal, grâce à un éditeur de texte incorporé au programme.

Une fois l'environnement 3D suffisamment défini, on peut créér soi-même une interface utilisateur (appelée "bordure") permettant de se déplacer dans ce monde.

Elle est constituée d'une image IFF que l'on crée et sur laquelle on place tous les boutons de déplacement de l'utilisateur, et, dans le cas d'un jeu, divers indicateurs sur la santé du personnage, son véhicule, etc... Bien sûr, on doit prévoir dans cette image une fenêtre par laquelle l'utilisateur voit le monde qui l'entoure.

Avec le programme sont livrées quelques-unes de ces images (fig.2). 3DKit 2.0 va même jusqu'à donner la possibilité de créer des brosses animées qui pourront décorer les bordures utilisées.

Les nouveautés

3DKit 2.0 nous propose diverses améliorations par rapport à sa version précédente. Voici les principales :

- Deux primitives ont été ajoutées : la sphère et le flexicube. En effet la version précédente pêchait par son incapacité à produire des sphères.
- Le langage LCF, qui existait précédemment, a pris une ampleur considérable: plus de 200 commandes contre environ 50 commandes précédemment. C'est en fait l'amélioration principale (à mon sens), car cela rend la programmation des objets évidemment plus souple. Il y a même un mini-debugger pour la mise au point des programmes.
- Les fonctions Vidéo : il est possible, sous 3DKit 2.0, d'enregistrer en mémoire une séquence d'actions de l'utilisateur,

et de la revisionner ensuite. Tout ceci est géré par un panneau de commande du style magnétoscope (play, record etc...). Cette fonction n'existait pas sous 3DKit.

- La gestion des échantillons sonores a été largement améliorée : il y a maintenant un programme distinct, 3Dsound (fig.3) qui peut être utilisé pour créer, ou éditer des banques d'échantillons sonores que l'on pourra ensuite charger avec l'éditeur principal.
- Le programme 3Dmake qui permet de transformer vos créations en un programe exécutable directement. Très utile dans le cas de jeux d'aventure. 3Dmake est maintenant distinct de 3Dedit, alors qu'il lui était intégré dans la première version.

A noter: On peut importer sous la version 2.0 des mondes réalisés avec l'ancienne version.

Impressions générales

Le moins qu'on puisse dire est que 3dKit a du demander beaucoup de travail à ses créateurs, vu le nombre impressionnant de possibilités offertes. Il permet en effet à des néophytes de prendre contact avec le monde de la 3D, et aux utilisateurs plus confirmés de créer des environnements assez complexes. Oui, mais voilà 3DKit 2.0 souffre à mon sens d'un lourd handicap : la lenteur de l'animation 3D ! En effet, dès qu'on place trois ou quatre objets de complexité moyenne, l'animation devient désespérément saccadée ou lente... comme celle de son prédécesseur, et même sur une machine accélérée : je l'ai essayé sur un Amiga 1200...

En plus, la lenteur du programme gêne parfois certaines manipulations, comme les menus, les requesters, etc; et cette lenteur gâche complètement le plaisir qu'on aurait eu à manipuler les fonctions de type vidéo.

Deuxième reproche : la cassette vidéo. En effet, il est évident que le programme présenté sur la vidéo N'EST PAS 3DKit 2.0 sur Amiga! Du moins, pas intégralement. Cela se voit à la rapidité des animations qui est nettement supérieure sur la vidéo à celle constatée ensuite sur la machine. On le remarque aussi au nombre de couleurs sur la palette : 256 couleurs sans tramage sur la vidéo, contre 16 vraies couleurs sur l'Amiga (256 AVEC tramage). Ca sent le PC ... On peut effectivement se demander si 3DKit 2.0 Amiga n'est pas la conversion de la version PC, et donc si la rapidité du programme n'en a pas souffert ... pure hypothèse. De plus, ça m'étonnerait que la vidéo ait été faite avec une machine de faible rapidité ...

Ensuite, je trouve la présence de cette cassette vidéo superflue: on préfèrerait voir le prix chuter ne serait-ce que de 50 Frs, et se passer de cassette, car on la visionne une fois, et basta ! D'autant plus qu'il faut avoir un magnétoscope (mais là, j'admets qu'on peut quand même se débrouiller avec les copains qui en ont un).

Dernier reproche : Certaines manipulations sont à revoir, par exemple la création de brosses animées. Pour une brosse à 30 images, on est obligé de recharger à chaque fois l'image d'où on tire la brosse, d'où 30 chargements d'images... Cela mériterait quelques automatisations, car l'utilisateur n'aime pas trop faire 30 fois la même manip, quand bien même à la souris.

Conclusion

J'ai aimé:

- La simplicité du modelage
- Le langage LCF qui décuple les possibilités offertes, déjà immenses
- La documentation, tout simplement excellente.

J'ai regretté:

- La cassette vidéo;
- La lenteur du programme, ce qui est un sérieux handicap.

En somme je conseille VIVEMENT au lecteur qui serait intéressé par ce genre de produit de l'essayer avant de l'acheter. Tout dépendra de ses exigences au niveau rapidité, par rapport à sa machine, par rapport aux utilisations qu'il compte faire de ce programme. Personnellement, je préfère carrément programmer la 3D (par exemple avec AMOS 3D), mais il faut quand même dire que 3DKit 2.0 est le seul programme du moment à proposer une interface utilisateur aussi développée et accessible pour de la 3D de ce niveau.

David Coronat

3D Construction Kit 2.0, créé par Incentive Software

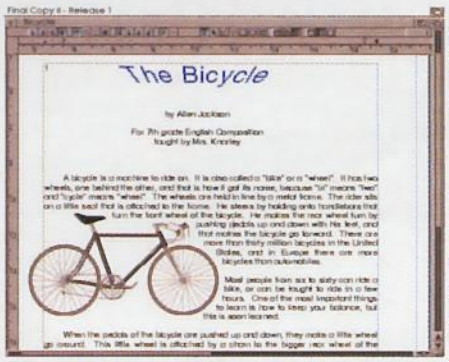
Distributeur: Domark Software Ltd
Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.

Prix : Environ 450 Frs

HP Deskjet Portable

Hewlett-Packard lance sa première imprimante portable à jet d'encre 300ppp qualité laser. Le marché des imprimantes portables ne suit pas celui des PC portables et cette dernière pourrait contribuer à modifier cet état de fait. Elle se nomme HP Deskjet Portable, propose les mêmes caractéristiques que sa soeur la HP Deskjet 500, utilise la même cartouche d'encre, ne pèse que 2 kilos et occupe environ la moitié de la place d'un PC format "notebook". En repliant l'imprimante sur son alimentation, on forme un bloc compact facilement transportable. Elle offre les fontes *CGTimes*, *Courier* et *Letter Gothic*, imprime 3 pages par minute, et est livrée avec un cable parallèle souple spécialement conçu pour elle. Elle peut imprimer du papier en feuille à feuille, des étiquettes, des transparents ainsi que des enveloppes. En option, il existe une alimentation papier automatique ayant une capacité de 50 feuilles ou films, une batterie rechargeable disposant d'une autonomie d'impression de 100 pages et se rechargeant en 6 heures, un chargeur rapide (1H30) qui se règle automatiquement sur la tension du secteur du pays où vous vous trouvez, ainsi qu'une valise de transport vous permettant d'y mettre votre portable et l'imprimante. Elle est d'ores et déjà disponible et son prix est de 3690 francs H.T.

Final Copy™ II



Voici enfin la version II tant attendue de Final Copy. D'une ergonomie propre au 2.0, Final Copy sait conjuger simplicité et aisance,puissance et performance. Voici en quelques lignes les caractéristiques essentielles qui font que Final Copy II est le meilleur traitement de textes pour votre Amiga.

Aussi à l'aise pour la mise en page d'une feuille que pour un mémoire de plusieurs centaines de pages, Final Copy II saura vous aider à réaliser votre document grâce notament à ses feuilles de styles, son mail-merge (publipostage), ses formules mathématiques, sa césure automatique, ses tabulations paramétrable, gestion des pages droite et gauche, zoom multiple, sa gestion inégalée des graphiques (de 1 à 24 bits en IFF), son traitement en temps réel, son interface WYSIWYG permanente, et tant d'autres (trop pour un inventaire sur une page)

En plus d'être bien mis en page, votre document sera exempt de fautes d'orthographe ou de répétitions grâce aux dictionnaires orthographique et de synonymes.

Final Copy II est conçu pour les personnes qui recherchent la plus haute qualité pour des documents à usage personnel ou professionnel. Final Copy II ajoute aux caractéristiques de traitement de textes, le summum de la qualité pour les sorties imprimées. Avec Final Copy II vos imprimés sont dignes de ceux produits par un logiciel de mise en page (mais beaucoup moins coûteux...).

Final Copy II 990 Frs

Polices de caractères : OUTLINE

* Vectorielles de 4 à 300 pts
* Espacements modifiables
* Caractères compressés ou élargis
* Soulignés, petites capitales, biffures
* exposants/indices
* 100 polices (ITC/Letraset) suppl. disponibles

Interface utilisateur :

* Zoom de 25% à 400%
* port ARexx
* commandes en boutons (bandeau)
* Style Wb 2.0 (requêtes déplaçables, déplacement scroll en temps réel, listes de sélection avec 'ascenseurs', ...)
* Scroll automatique avec la frappe, etc ...

Traitement de textes :

* Feuilles de styles pré-existantes
* Dictionnaire orthographique (+ 100 000 mots)
* Dictionnaire des synonymes (+ 800 000 mots)
* Césures automatiques
* Multiples colonnages
* Fonctions standards : copier, coller, rechercher, remplacer, statistiques, ... (utilise le 'Clipboard' standard du Workbench)
* En-têtes et pieds de pages
* Justification droite, gauche, centrée, ou justifiée
* Insertion de la date, l'heure et numéros de page
* Mathématiques, additions en colonnes
* Textes en obliques (en % négatif ou positif)
* Tris par paragraphes (ascendant/descendant)
* Publipostage (Mail merge)
* Répartition automatique du texte autour des graphiques (par contours ou par boîtes entières)

Graphiques :

* bitmap IFF ILBM de 2 à 16,768 216 couleurs
* vectoriels boîtes, cercles, ovales, lignes
* Mise à l'échelle de tous graphiques (scale)
* Découpe de zones à conserver (crop)
* Positionnement simple et précis des graphiques

Impression :

* toutes les imprimantes 'Preferences'
* toutes les imprimantes Postscript
* Noir et blanc, couleur
* Option brouillon pour essais rapides

Configuration requise :

* **TOUS** les Amiga, 1 Mo de mémoire mini, 2 lecteurs ou 1 disque dur, WB 1.3.3, 2.0, 3.0

Distribution pour les pays Francophones : Essonne Mailing - 14, rue du Bois Sauvage - 91055 EVRY Cedex tél: 64.97.96.54 Fax: 69.91.19.25 (Revendeurs, nous contacter)
Distribution en Europe : Gordon Harwood Computers - New Street - Alfreton - DERBYSHIRE DE 557BP (UK) - Tous les logos et marques citées sont © et/ou ® par leurs propriétaires respectifs
Final Copy II est disponible en deux versions, Française ou Anglaise. Des dessins (clip arts) et des polices suppl. sont disponibles séparément (contactez votre revendeur ou VEM Essonne Mailing)

IMAGE FX

Comme promis voici un test de ce logiciel de traitement d'images. Il sait sur de nombreux points innover par rapport à ces deux concurrents potentiels. Il a surtout le grand avantage par rapport à ADPro de ne vous prendre que la mémoire nécessaire et donc de vous en laisser pour d'autres applications.

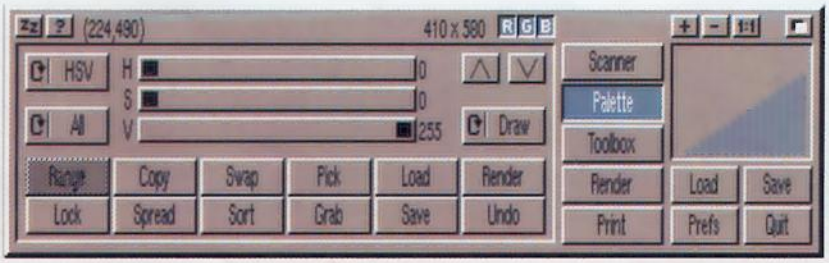


IMage FX palette 2

IMage FX Pref 2

IMage FX Printer2

IMage FX Rendu2

Présentation

Le paquetage comprend quatre disquettes plus 200 feuillets en anglais contenus dans un classeur. La documentation est divisée en trois principales parties: ImageFX, Cinemorph et les commandes Arexx d'ImageFX. GVP a eu la bonne idée d'utiliser le programme "installer" de Commodore qui facilite grandement l'installation des quatre disquettes.

Le test a été effectué sur un Amiga 4000 équipé de 2 Mo de Chip (sniff!), de 10 Mo de Fast et le scanner JX100 de Sharp.

Description

La première chose à faire est de régler les préférences du logiciel. La configuration (FX-Prefs.2) du logiciel est du même excellent niveau que DirectoryOpus: On peut préconfiguré la "Préversion" ou rendu rapide (Amiga, Firecracker, HAM-E, IV24), le scanner (ES300, FrameGrabber, IVFG, JX100), le render final (Amiga - AGA, ECS et 1.3 -, DCTV, EGS, Firecracker, Foreign, HAM-E, IV24, SAGE), l'imprimante (Postscript, Préférences), la qualité (maximum, moyen), l'option préversion (noir et blanc, couleur, couleur avec "dithering", HAM), chemins par défaut pour le chargement, sauvegarde, rendu, et le chargement et sauvegarde de brosse, etc.), mémoire virtuelle (lieu de fichier, utilisation - *jamais, toujours, quand cela est nécessaire, demander avant usage*), requête de fichier (interne, asl, arp, req), palette et utilisation ou non d'écran enterlacé, de fermeture du Workbench, "l'undo", les coordonnées, la création d'icônes, les mesures métriques, la boite de couleurs.

Ce niveau de configuration devrait se retrouver dans tous les programmes. Un seul petit reproche à ce niveau : il aurait été bien d'avoir un "ApplyIcon" du programme dans le Workbench pour charger des fichiers (comme Excellence! et plus récemment DPaint 4.5).

Les images

L'acquisition des images peut se faire soit par module scanner, soit par le chargement de fichiers. Plusieurs types d'appareils d'acquisition (scanner et la fonction digitalisation de certaines cartes graphiques) sont reconnus. Un grand nombre de formats d'images sont compris automatiquement (ALIAS, ANIM, BMP, DCTV, DPIIE, FLI, GIF, HAM-E, ICO, ILBM, Impulse, Info, JPEG, PBM, PCX, QRT, Rendition, Sculp, PBM,Targa, TIFF, VMEM). L'image acquise s'affiche sur l'écran de prévisualisation qui malheureu-

sement, quand on ne possède pas de carte graphique comme Firecracker, HAM-E ou IV24, ne peut être qu'un écran 384 par 564 en 16 niveaux de gris, 32 couleurs ou HAM. Or toutes ces résolutions n'utilisent pas les nouvelles capacités de l'AGA. Il serait bien d'avoir une prévisualisation en DBLPAL haute résolution sans scintillement en 256 couleurs sur les machines de dernière génération. **(Ed: ça y est - voir fin d'article)**

■ Le module palette (FX-Palette.2 et FX-Couleurs.HAM) permet de travailler sur 256 couleurs sur palette de 16 millions. Malheureusement, l'écran de visualisation reste en HAM même si la machine est AGA et le réglage se fait bien avec un choix de 16 millions de couleurs mais l'affichage se fait parmi 4096!... Tout ceci donne l'impression que le programme a été adapté à la dernière minute pour la nouvelle génération de machines (que le rendu final utilise l'AGA).

Le nombre d'actions qu'il est possible de réaliser sur la palette est importante (copier, échanger, prendre sur le prérendu, changer, rendre une palette de "buffer" 16 millions, bloquer, dégrader, trier, récupérer une palette d'un écran, sauver, annuler). Pour définir une couleur, il est possible de choisir sa méthode de réglage (RGB, HSV, CMY, YIQ, YUV).

■ Le module "toolbox" (FX-Toolbox.2) permet d'effectuer un nombre impressionnant de traitements. Il est possible de dessiner dans le prérendu grâce à des fonctions classiques. Il est possible d'y faire des zooms grâce aux boutons "+" et "-". Les fonctions de dessin permettent d'effectuer des retouches mais il ne remplace en aucun cas un vrai logiciel de dessin (si on ne possède pas de carte graphique (comme Firecracker, HAM-E, IV24) car on ne visualise son travail qu'en 16 couleurs). Effectuer un double clic sur tous les gadgets de dessin permet de paramétrer ces fonctions. Une fonction qui manque beaucoup à ADPro est "Undo". Ici elle est de grande utilité pour effectuer des essais de traitements. Ceux-ci sont nombreux et divers: "Anti-Aliasing", vagues, relief, solarisation... et bien d'autres. A droite et derrière, voici quelques exemples des possibilités de ce logiciel. Les effets sont plus nombreux et plus variés que MorphPlus. Par contre, la fonction perspective manque.

■ Le module rendu (FX-Rendu.2) permet de visualiser le rendu final sur différentes cartes graphiques (Amiga classique, ECS et AGA, DCTV, EGS, Firecracker, Foreign, HAM-E, IV24, SAGE). Le grand avantage de ce programme est de pouvoir utiliser tous les nouveaux écrans que propose le système 3.0 (contrairement à ADPro où le choix ne peut se porter que sur PAL, NTSC et VGA). Une image 896 par 628 sur un écran Super72 est très convaincante.

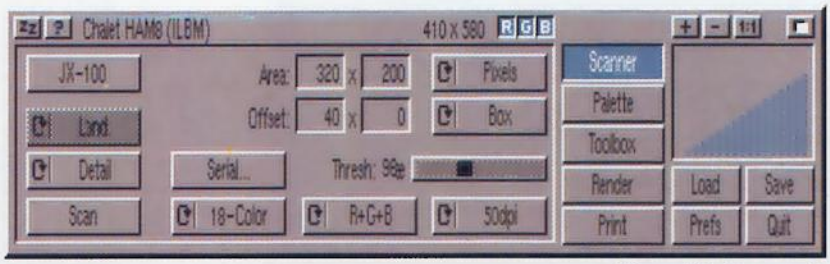
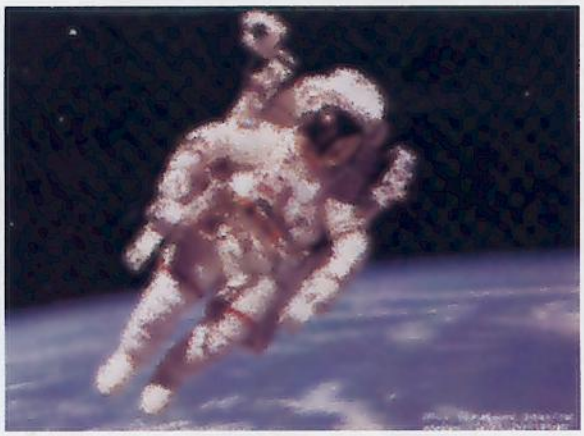


IMage FX Scanner 2

IMage FX ToolBox 2

Espace. 24
L'image originale avant traitement



Espace- Disperse 24
La fonction "disperse" mélange les couleurs de votre image (30s)

Espace- Oil 24
La fonction "Oil" permet de reproduire un effet peinture à l'huile (6 mn 20s)

Espace. Remove 24 transforme l'image comme si on l'avait peint en quelques coups de pinceaux horizontaux

Espace. relief-Map 24 permet de simuler un relief

Espace. Wave- Distort 24 simul 'effet de la goutte d'eau (6s)

Espace. Solarize 24 LA fonction "solarize" (6s)

AD Pro **Image FX** **Image Master** **24-bits**

Comparatif de dithering

Une lacune important de ce logiciel est de ne pas posséder un "dithering" performant, ce qui rend son utilisation (seul) impossible si l'on ne possède pas une véritable carte 24 bits (comme le 4000). Il faut utiliser ADPro pour rendu final.

Un comparatif de "dithering" (dégradés de ADPro, ImageMaster, et ImageFX) se trouve sur la page 40. Ceux d'ImageMaster et ImageFX sont identiques, c'est ADPro qui est le plus performant. Les couleurs de la palette générées par ImageFX semblent désorganisées. De plus, il a réalisé plusieurs fois des images illisibles par ADPro ("Error in BODY" : répond ADPro). Autre bizarrerie, le dégradé ci-dessous en 24 bits rendu en 256 couleurs, n'utilise que les 32 premières couleurs!

■ Le module "Printer" (FX-Printer.2) peut, comme son nom l'indique, imprimer l'image qui se trouve dans le "buffer". Ici le choix peut se porter sur le Postscript ou l'imprimante des préférences.

Conclusion.

Ce logiciel sur de nombreux points a su créer des nouveautés (mode dessin, mémoire virtuelle, haut niveau de configuration, de nombreux et divers effets de traitements,...). En plus, ImageFX comporte toutes les fonctions du logiciel CineMorph de GVP qui sera testé le mois prochain. Espérons que ses défauts de dithering ne sont que des erreurs de jeunesse et qu'ils seront corrigés dans une version ultérieure. Car ces défauts peuvent pousser l'utilisateur à opter pour ADPro dont la qualité n'est plus à démontrer.

Lucas Janin

Distributeur : CIS
Europarc 14, Avenue Hertz
33600 Pessac. Tél 56-363-441
Prix: 2490FTTC
Version testée: 1.01. Système: 1.3 à 3.0, 2.0 ou plus conseillé.
En anglais.

DERNIERE MINUTE

CIS annonce la disponibilité de nouvelles versions de Image FX et CineMorph avec l'option AGA dans les modes preview (préversion) et render.

Sur CineMorph on trouve un zoom variable, une fonction "regional dissolve", et la possibilité de nommer et de vérrouiller les points.

Dans la nouvelle version de Image FX, on trouve aussi davantage de raccourcis clavier, une boîte de requête de fichiers améliorée, et un module de render pour la carte graphique Opal Vision.

Le Dessin est un Art

990 F
Prix conseillé

D. Gregoire

TruePaint
en est l'instrument

TruePaint est un logiciel de dessin pour Amiga© équipé du chipset AA, de 2 Mo de Chip Ram utilisant le mode graphique HAM8 (256000 couleurs) des Amiga© 1200 et 4000

bsc

Edité par B.S.C. distribué en France par MAD SA
Disponible dans tous les magasins spécialisés

POV

Persistance Of Vision

Débuter avec POV Trace...

Pour cet exercice avec POV, j'ai volontairement créé une scène très simple pour permettre aux novices en matière de modélisation par script de débuter ici et ne pas trop allonger les temps de calcul.

Cet exemple commenté devrait permettre à tous de saisir les bases de la modélisation avec ce type de programme et préparer ainsi tout le monde pour de véritables exercices de modélisation par géométrie constructive (CSG) (dès les prochains numéros?). On m'a expressément recommandé de ne pas proposer à l'avenir de sphères ou de théières qui sont devenues des clichés du ray-tracing. Nous tâcherons donc de modéliser des objets un peu plus originaux tout en restant calculables par (presque) tous les Amiga.

Présentation

L'exemple d'aujourd'hui est un hommage à Monsieur Benoit Mandelbrot qui a découvert, entre autres, l'ensemble fractal qui porte son nom bien connu des Amigaphiles. Il existe dans le kit de distribution de POV une de ces images fractales en 320*200 GIF prête à être mappée comme texture, mais je la trouve tellement laide que je vous conseille d'en calculer une vous-même avec un des nombreux programmes qui permettent de tracer cet ensemble, comme MandelVroom de Nico François. Sauvez d'abord l'ensemble fractal dans son entier sous le nom "Mandel.IFF", il nous servira à habiller le sol. Ensuite, zoomez sur une portion du motif et sauvez-la sous le nom "Brot.IFF" qui servira à créer des bosses sur la boule centrale. Attention: si vous êtes un peu limité en RAM, je vous conseille de calculer les deux images avec une résolution faible: 320*256 au lieu de 640*512. La qualité en sera un peu affectée mais pas trop grâce à l'interpolation bilinéaire du mapping.

A vos claviers...

Le principe de notre exemple du mois est le suivant: nous allons tout d'abord créer un environnement minimum, c'est-à-dire un ciel, un sol et une source de lumière. Ensuite on placera l'observateur : la location de la caméra et le point regardé. Enfin, nous ajouterons un objet : une perle nacrée émergeant du sol.

■ La création de l'environnement est assez simple: notre monde sera une boule creuse à l'intérieure de laquelle devront se tenir tous les objets visibles, l'extérieur étant ignoré. Pour cela, on va modéliser une sphère et l'inverser: cela va créer un trou (l'ancienne sphère pleine devenue vide) au milieu d'un bloc solide (l'ancien vide devenu plein). Comme texture, nous superposerons un dégradé de couleurs verticales comme dans le bon vieux sculpt4d et une couche de turbulences colorées qui assombriront plus ou moins ce dégradé. La taille du globe est volontairement gardée assez petite afin d'augmenter l'intensité des réflections de ce pseudo-ciel dans les miroirs du sol et de la boule centrale.

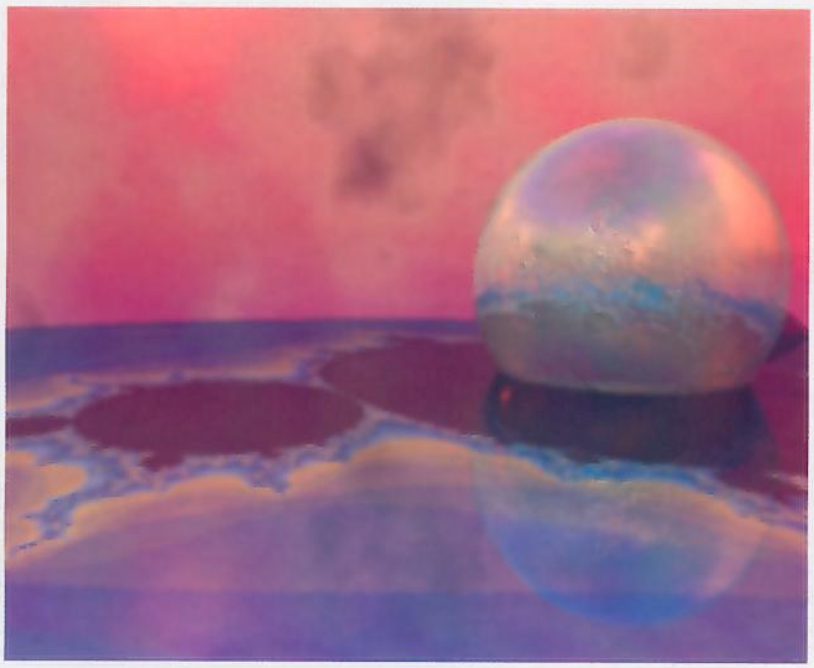
■ Pour le sol, on crée un plan au milieu de notre creux afin de garder l'hémisphère supérieur visible. On mappe sur ce plan l'image fractale calculée précédement. Normalement, celle-ci se répèterait à l'infini, mais les limites du globe creux coupent le plan avant l'apparition d'un deuxième motif.

Notez bien que toutes les opérations de zoom et de rotations qui sont en fin d'objet s'appliquent à tous ses composants déclarés au dessus, donc à l'objet ET à ses textures.

■ L'observateur et l'éclairage ne posant pas de problème particulier, la sphère qui compose l'essentiel de la scène est, elle, recouverte de l'autre image fractale, mais au lieu de modifier sa couleur, ce mapping se charge d'en perturber le relief, ce qui, associé à la texture miroir employée donne un effet nacré très sympathique.

Je vous laisse avec le listing qui est explicite si vous vous reportez aux pages du manuel de POV correspondant à chaque instruction; n'hésitez pas à m'écrire à la rédaction pour demander des explications plus détaillées ou des exemples plus compliqués. J'en tiendrai compte pour de futures scènes.

R. Hervagault



Listing

```
/* 'MANDELDREAM.POV' par Régis Hervagault, le 2 Février 1993
pour AmigaNews.
   Cette scène très simple pour le ray-tracer 'Persistence Of Vision' rend
   hommage à Benoit Mandelbrot pour ses somptueuses fractales.
   Temps de calcul approximatif en 640*512 : une journée sur A1200
sans copro.*/

/* Création d'un ciel à la Sculpt 4d : une sphère évidée avec un dé-
gradé vertical agrémenté de perturbations du plus bel effet. */
   object {
      sphere { <0 0 0> 1.0 inverse } // Une boule que l'on inverse.
      // 1ère texture : le dégradé de couleur sur l'axe vertical.
      texture {
         gradient <0 1 0>
         color_map {
         [0.0 0.2 color  red 0.6  green 0.1  blue 0.4  alpha 0
            color  red 0.7  green 0.2  blue 0.3  alpha 0]
         [0.2 0.6 color  red 0.7  green 0.2  blue 0.3  alpha 0
            color  red 0.9  green 0.4  blue 0.4  alpha 0]
         [0.6 0.8 color  red 0.9  green 0.4  blue 0.4  alpha 0
            color  red 0.7  green 0.2  blue 0.6  alpha 0]
         [0.8 1.0 color  red 0.7  green 0.2  blue 0.6  alpha 0
            color  red 0.6  green 0.1  blue 0.4  alpha 0]
            }
         ambient 1.0
         }
      // 2ème texture superposée : perturbation plus ou moins opa-
que.
      texture {
         bozo
         turbulence 1.0
         color_map {
         [0.0 0.4 color  red 0.5  green 0.5  blue 1.0  alpha  1.0
            color  red 0.6  green 0.6  blue 1.0  alpha  0.7]
         [0.4 0.8 color  red 0.6  green 0.6  blue 1.0  alpha  0.7
            color  red 1.0  green 1.0  blue 1.0  alpha  0.4]
         [0.8 1.0 color  red 1.0  green 1.0  blue 1.0  alpha  0.4
            color  red 0.5  green 0.5  blue 0.5  alpha  0.2]
            }
         }
      // Agrandissement de notre environnement ( Objet ET textu-
res ).
      scale <100 100 100>
      }

/* Définition d'un sol toujours comme dans Sculpt4d : un plan hori-
zontal légèrement réfléchissant sur lequel on plaque l'ensemble de Man-
delbrot. */
   object {
      plane { <0 1 0> 0 } // Un plan infini normal à l'axe vertical.
      // La texture : réfléchissante, mapping agrandi et centré.
      texture {
         reflection 0.5
         diffuse 0.666
         image_map { 0 <1 0 -1> iff "Mandel.IFF" interpolate 2 }
         translate <-0.5 0 -0.5>
         scale <150 1 150>
         }
      }

   /* Une source de lumière blanche pour éclairer cet environnement. */
   object {
      light_source { <-50 50 -50> color  red 1  green 1  blue 1 }
      }

   /* La position de la caméra et son point d'observation. */
   camera {
      location <-20 10 -50>
      look_at <5 5 0>
      }

   /* Une sphère très réfléchissante semblant émerger de l'image mappée
sur le sol. On mappe dessus une portion zoomée de l'ensemble fractal pour
lui donner du relief : l'effet nacré obtenu par le jeu des réflections est
   saisissant. */
   object {
      sphere { <0 0 0> 1 }
      // texture très réfléchissante avec relief par mapping d'image.
      texture {
         reflection 0.8
         diffuse 0.333
         bump_map { 1 iff "Brot.IFF" bump_size 1 interpolate 2 }
         color  red 0.333  green 1.0  blue 0.666
         }
         translate <2 0.6 0>
         scale <16 16 16>
      }
```

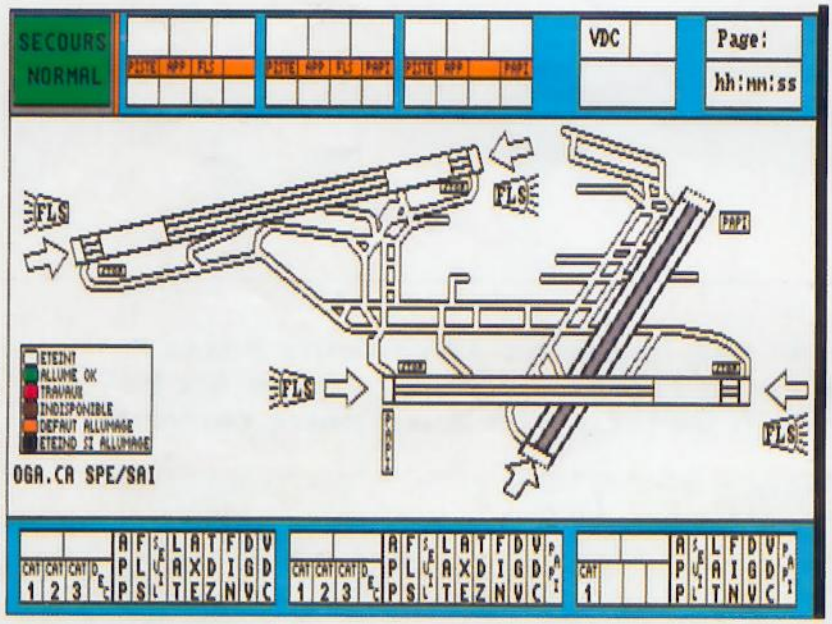
De Pascal Arn, "Better World" une image en 32 couleurs basse résolution, deuxième prix 2D du récent concours "Amiga Art 92" qui a eu lieu à la galerie Shirley à Genève (voir aussi notre couverture).

CINQUIEME PARTIE

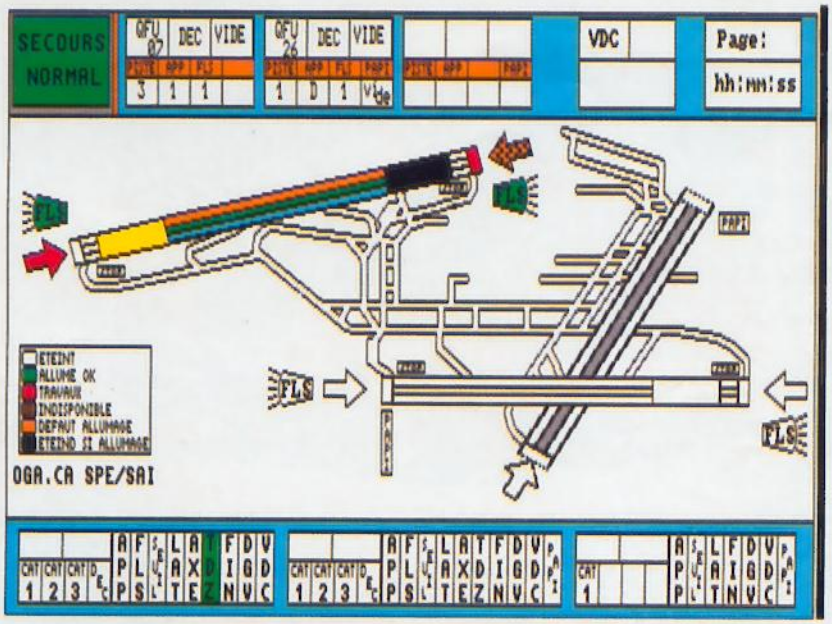
La Saga des Grands Utilisateurs

Maquettage logiciel sur Amiga à Aéroports De Paris

C'est à Orly, ce mois-ci, que le club Amiga Télécom Paris s'est rendu pour vous faire découvrir l'utilisation de l'Amiga sur le site d'Aéroports de Paris (ADP pour les intimes). Aéroports de Paris est un établissement public autonome (EPA) sous tutelle du ministère des transports. Son siège social est basé à Paris et gère l'ensemble des aérodromes et aéroports de toute la région (notamment Orly, Roissy et Le Bourget). Cet établissement a été fondé en 1947 et compte aujourd'hui 6837 employés.



Pistes d'Orly au départ



Pistes d'Orly en simulation

Nous nous sommes rendus dans l'une des nombreuses cellules de cet établissement, le département Opérations Aériennes, chargé de l'exploitation et de la circulation des avions, dont l'effectif est d'environ 900 personnes. Plus précisément à l'intérieur de ce département nous nous sommes intéressés au service Etude de la Circulation Aérienne. Ce service de 18 personnes réalise entre autres des études informatiques en mode "léger", c'est à dire que les projets élaborés ici sont à court terme (de l'ordre de 6 mois à 1 an). Et c'est là que nous avons rencontré l'Amiga...

Equipement

Le matériel employé par l'entreprise est assez diversifié : au départ, ils utilisaient principalement des terminaux graphiques couleurs reliés à leur centre de calcul sur un mainframe IBM 3092. Par la suite, ils ont évolué progressivement vers une organisation à base de micros ordinateurs autonomes ou en réseaux. On trouve également des PS2 ainsi que des stations de travail Apollo (consacrées à des études de procédures aériennes). Inévitablement, on trouve bien sûr aussi quelques compatibles PC. Et l'Amiga dans tout ça ? Il n'occupe sa place dans le service que depuis le mois de septembre grâce à l'initiative d'un développeur, Mr Brillant. Nous avons donc trouvé là un Amiga 3000 UNIX, équipé d'un disque dur de 200 Mo et gonflé à 16 Mo de RAM plus 2 Mo de Chip (mémoire graphique). Il y a également un lecteur de disques optiques (type floptical : chaque disquette a un format physique de 3 pouces 1/2 pour une capacité de stockage de 21 Megas). Le développeur qui utilise principalement l'Amiga 3000 possède lui même un Amiga 4000 et ne désespère pas de séduire à nouveau son département. Dans un tout autre domaine, on trouve également des Amiga 2000 à Roissy et à Orly, tous servant en fait de station vidéo principalement pour des applications internes style journal ou titrage.

Les raisons

Pourquoi un Amiga au milieu d'un parc si varié de machines ? Selon Mr Brillant, l'Amiga permet de réaliser des développements rapides de maquettes de projets logiciels, irréalisables sur PC avec la même célérité et la même souplesse. On dispose sur cette machine de fonctions très intéressantes tel le multitâche qu'il juge vraiment comme étant le point le plus appréciable de l'Amiga, la possibilité d'avoir plusieurs écrans superposés, ou encore l'aisance pour réaliser des animations graphiques. Le langage principal de développement est le C (utilisation du compilateur SAS 5.10b), mais on utilise également Nomad, APL, Fortran, et Rexx. Avec l'expérience, les développements deviennent de plus en plus agréables et rapides à réaliser grâce principalement aux nombreuses facilités et astuces que l'on découvre à l'usage.

BLIZZARD 1200/4 Mo:

Carte mémoire 32 Bits pour Amiga 1200.
Mémoire extensible à 8 Mo.
Installation sur connecteur interne sans démontage.
La présence de mémoire 32 bits accélére votre Amiga.
Co-processeur arithmétique en option 68881 ou 68882.
4Mo: 2490 F 8Mo: 4490 F Co-Pro: NC

VLab PAR & Y/C: Digitaliseur Vidéo

Le VLab est le digitaliseur 24 bits que vous attendiez pour votre Amiga, du 500 au 4000.(Ancien ChipSet et puces AA)
VLab gèle vos images vidéo: fini les 3 passes RVB qui donnaient forcèment des images peu nettes!
VLab convertit vos images vidéo dans tous les modes de tous les Amiga, de 2 couleurs aux 265.000 du mode HAM8 des Amiga 1200 & 4000.
VLab corrige en temps réel le signal vidéo entrant en luminance, chrominance, contraste, gamma, etc
Prévisualisation en Picture in Picture sur le workbench
VLAB-PAR externe: 3490 F VLAB Y/C interne 3990 F

Amiga 1200

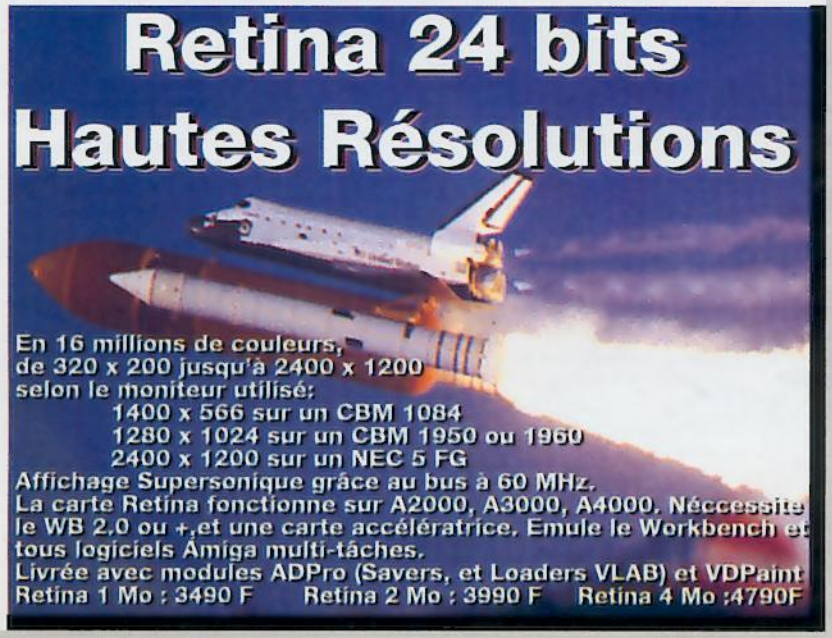
Amiga 4000

Amiga 4000/30

The

Next

Generation



Nous consulter pour toutes informations sur ces nouvelles machines

Z3 FastLane :.....3490 F

Contrôleur SCSI 2, pour Amiga 3000 & 4000, jusqu'à 10Mo/s, peut également recevoir 64 Mo de RAM

Genitizer:.....2990 F & 5990 F

Tablettes graphiques à stylet électromagnétique. Commpatible tous logiciels multi-tâches. Deux tailles.

Can Do:.....990 F

Vous savez programmer, mais vous ne le savez pas encore, et sans toucher au clavier ou presque!

Supra Fax Modem: .....NC

Fax-Modem jusqu'à 14400 Bauds . Transfert de données et fax personnel. Livrés avec GP Fax et ATalk III.

Vector 68030: 0Mo:5490F-4Mo:6490F

Accélérateur pr Amiga2000: 68030-25 MHz-68882-SCSI-0>32Mo RAM 32 bits-Mémoire+disque dispo sous 68000

Directory Opus 4.0 :.....690 F

Le plus puissant des utilitaires. Indispensable pour réorganiser vos fichiers. Compatible 1.3, 2.0, 3.0

Image Finder:.....690 F

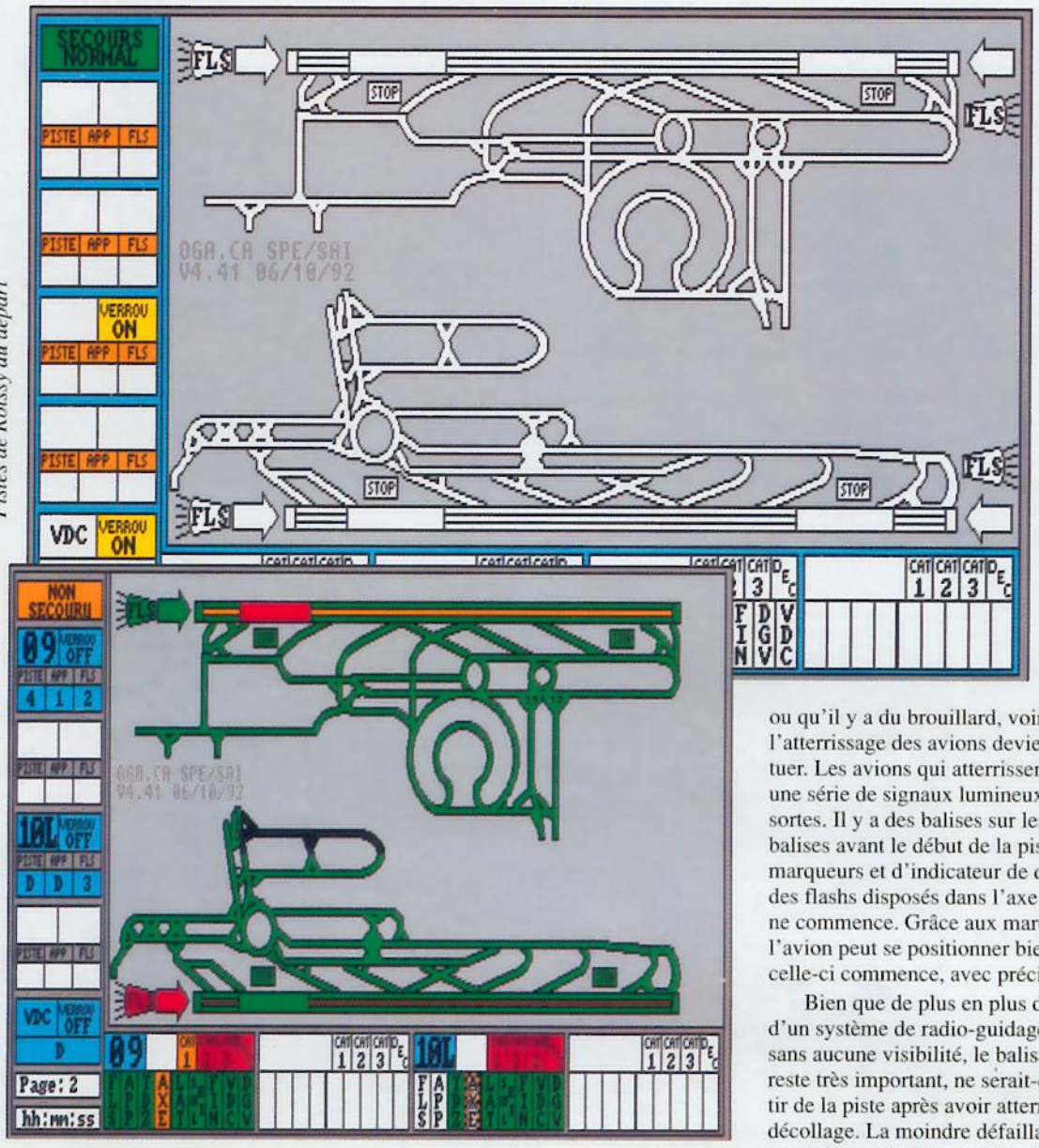
Archivage sous forme d'icones de toutes vos images, Retrouvez les en un coup d'oeil! Maintenant en Français !

Amigo Ethernet & Multinet:.....NC

Connectez vos Amiga entre eux pour les utilisez encore plus efficacement. Hautes performances & faibles coûts

Tél: (1) 45.45.00.50 *Avancée* **Fax:(1) 45.45.00.46**

93-95, avenue du Général Leclerc- 75014 PARIS



Pistes de Roissy au départ

Pistes de Roissy en simulation

Les projets

Après ce rapide tour d'horizon nous allons à présent détailler les études développées sur l'Amiga (projets qui portent les doux noms de BOREAL et DECOR...). Il s'agit des programmes "***B*** alisage ***O*** pérationnel avec ***R E*** tour détail d'***AL***arme", et "***D*** onnées ***E*** nvironnement ***C***ontrôle pour ***O*** rly ***R*** oissy". Le premier a pour but d'aider à la surveillance des pistes, en récoltant et synthétisant les informations sur l'état de l'éclairage des pistes et des différents signaux lumineux qui servent pour le pilotage, dont la défaillance interdit la plupart des atterrissages. Le deuxième projet s'occupe des événements qui se tiennent dans la périphérie des pistes en général, les différentes activités au sol, par exemple la présence de travaux.

Il est important pour l'efficacité de la surveillance que l'interface graphique soit "parlante", que l'on voit bien les différents indicateurs sans se perdre dans la diversité, et que les alarmes ne passent pas inaperçues, sans non plus importuner l'utilisateur avec des détails inutiles. L'ergonomie est donc très importante, les couleurs doivent être choisies avec soin, la façon dont les voyants apparaissent également, étant donné que les utilisateurs finaux vont devoir travailler avec cet outil toute la journée et rester attentifs à ce qui se passe.

C'est dans la création et l'évaluation de l'interface graphique que l'Amiga intervient. En effet, il suffit de connaître suffisamment le C et les librairies graphiques de l'Amiga (sans être un expert) pour pouvoir dessiner une interface graphique complexe qui ne nécessite qu'un programme de quelques centaines de lignes. L'interface définitive sera implémentée sur un simple terminal graphique écran/clavier.

Nous allons parler plus spécialement ici du projet BOREAL, car le projet DECOR donne lieu aux mêmes démarches de conception, mais répond à un problème plus simple.

Boréal

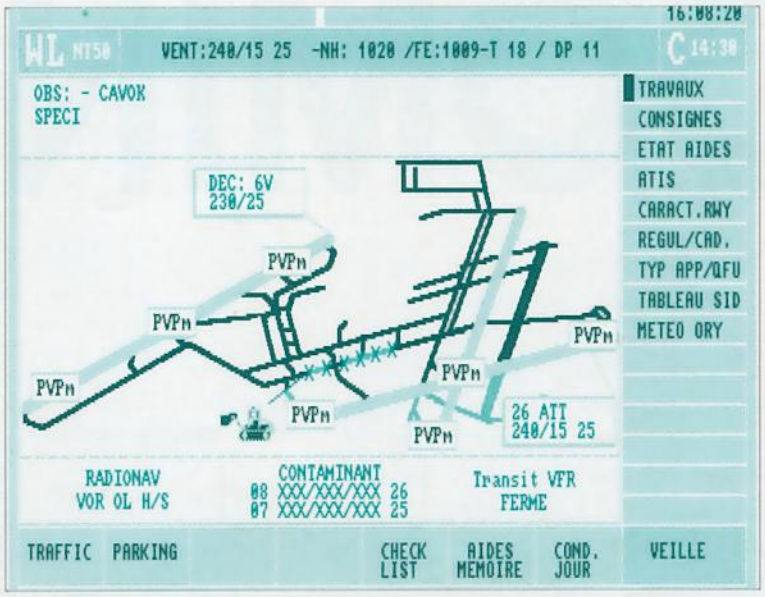
Dans un aéroport, dès qu'il fait sombre ou qu'il y a du brouillard, voire une forte pluie, l'atterrissage des avions devient plus difficile à effectuer. Les avions qui atterrissent sont donc aidés par une série de signaux lumineux, qui sont de plusieurs sortes. Il y a des balises sur les côtés de la piste, des balises avant le début de la piste qui font office de marqueurs et d'indicateur de distance. Il y a également des flashs disposés dans l'axe de la piste avant qu'elle ne commence. Grâce aux marqueurs et aux flashs, l'avion peut se positionner bien dans l'axe et savoir où celle-ci commence, avec précision.

Bien que de plus en plus d'avions soient munis d'un système de radio-guidage permettant d'atterrir sans aucune visibilité, le balisage lumineux des pistes reste très important, ne serait-ce que pour pouvoir sortir de la piste après avoir atterri, ou y accéder pour le décollage. La moindre défaillance des différentes balises doit immédiatement être détectée et analysée afin de savoir si l'atterrissage est toujours possible. La possibilité d'atterrissage dépend de l'état de dégradation du balisage, et du type d'avion qui peut se présenter. Selon les possibilités de guidage autonome de l'avion, il lui sera autorisé ou refusé d'atterrir sur la piste dont le balisage est mal assuré. On définit trois catégories d'avions selon les perfectionnements dont ils sont dotés.

- L'objectif est de visualiser l'état des différents éclairages de piste, et à partir de cette information, de produire une analyse de la capacité d'atterrissage. L'interface graphique représente les pistes vues de dessus en 2D ainsi que les multiples voyants qui vont donner l'information sur les catégories d'atterrissage et l'état des balises, catégories qui dépendent de la gravité de l'incident susceptible de survenir. L'image totale est affichée sur un écran 640 par 256 en 16 couleurs, ces couleurs permettant ainsi de distinguer d'un coup d'oeil les différents cas de figures possibles. Le mode entrelacé n'a pas été choisi car les Amiga 2000 de la tour de contrôle ne sont pas équipés de flicker-fixer, ceux-ci n'étant pas vraiment nécessaires pour cette application.

- Les catégories sont établies d'après les informations récoltées en temps réel au niveau des balises, et un certain nombre de règles. Ces règles sont spécifiées dans le cahier des charges, qui définit aussi comment doit être implémentée l'interface graphique. L'aide au contrôle consiste principalement en la synthèse de la situation, synthèse qui était auparavant produite à l'estime au moment des coups durs par le contrôleur.

■ L'intérêt du maquettage est de pouvoir rapidement se rendre compte de l'efficacité de l'interface graphique. Le maquettage permet de plus de vérifier le bien-fondé du cahier des charges et des règles qui sont utilisées pour l'évaluation des catégories. Dans le cadre du maquettage, on peut modifier à loisir l'état des différentes balises pour vérifier le comportement du programme et ses décisions quant à la sécurité. La modification peut se faire par le clavier, ou à la souris pour une souplesse encore plus grande. Chaque type d'éclairage peut se trouver dans 6 situations possibles, symbolisées par des couleurs différentes à l'écran : éteint, allumé correctement, travaux, indisponible, défaut d'allumage, éteint si allumage.



Projet DECOR provisoire

Interface graphique

Chaque balise sur la carte, quel que soit son type, est en fait un gadget que l'on peut cliquer pour en changer l'état apparent (apparent car il s'agit de simulation). Selon la forme de l'éclairage concerné, cela a été implémenté différemment au niveau de la programmation. Il y a trois sortes d'objets graphiques : les gadgets Intuition classiques, les gadgets quadrilatères, et les témoins lumineux.

■ Dans le cas où l'objet est horizontal, il suffit d'utiliser un gadget rectangulaire classique d'Intuition. Par contre quand l'objet est en oblique, comme pour certaines portions de piste, il est difficile de l'implémenter comme un gadget, aussi a t-il été jugé plus adéquat de délimiter l'objet par des droites. En relevant les coordonnées du clic de souris lors de l'exécution, on peut savoir en faisant quatre tests si le pointeur se trouve au-dessus de l'objet. Les témoins lumineux quant à eux servent uniquement à la visualisation d'informations sous forme de textes en couleur.

■ En ce qui concerne les gadgets Intuition et les indicateurs, les états qu'ils peuvent prendre sont affichés à partir d'une unique brosse qui regroupe toutes les images possibles pour les différents gadgets ou indicateurs et dans laquelle on pioche. Cette brosse est dessinée sous Deluxe Paint puis stockée dans un fichier au format IFF. Le programme la charge donc facilement, grâce à la librairie iffparse, en quelques instructions. Ensuite chaque fois qu'un témoin ou un gadget change d'état, l'image correspondante va être copiée depuis la brosse vers l'emplacement correspondant à l'écran, en utilisant une instruction de la graphics.library de type ClipBlit (recopie d'un dessin, avec masquage éventuel). Dans le cas d'un gadget quadrilatère, la surface de l'objet est remplie avec la bonne couleur ou le bon motif via l'instruction graphique AreaFill, solution qui a été jugée suffisante.

■ La modification de la maquette est aisée grâce au fait que les emplacements des différents gadgets et témoins sont déterminés par un unique fichier de configuration. Ce fichier de configuration contient les positions des gadgets, leur nature, la partie de la brosse associée.

■ Les gadgets sont de plus reliés dynamiquement selon les règles du cahier des charges.

L'utilité du multitâche

C'est dans l'élaboration de ce fichier de configuration que le système multitâche et multi-écran de l'Amiga facilite la tâche du programmeur. En effet, il faut repérer sur la brosse les coordonnées des motifs à recopier sur l'écran, et ce pour chaque motif de chaque gadget. Sur une machine monotâche, il faudrait par exemple lancer le logiciel de dessin, noter les coordonnées d'une série de points de la brosse, quitter le logiciel, lancer l'éditeur, rentrer les coordonnées dans le fichier, quitter l'éditeur et recommencer ainsi un certain nombre de fois. (Comme quoi une tâche fonctionnellement simple peut vite devenir un véritable calvaire !)

Avec l'Amiga on lance Deluxe Paint, on lance l'éditeur, puis on descend l'écran de l'éditeur devant Deluxe Paint jusqu'aux deux tiers. En mettant DPaint en mode loupe et en lui faisant afficher les coordonnées en permanence, on peut très rapidement amener la souris sur un des points à enregistrer, passer sur l'éditeur pour en entrer les coordonnées, et revenir sur l'écran de DPaint pour le point suivant. Cet aspect multitâche et multi-écran, qui au premier abord peut paraître d'apport négligeable, rend beaucoup plus rapide et agréable cette phase de la programmation, qui en général est plutôt ingrate. Et l'éditeur du domaine public AZ (par Jean-Michel Forgeas) permet même de faire passer la fenêtre d'édition SUR l'écran de DPaint !

Le choix de l'Amiga se justifie donc par la facilité de mise en oeuvre d'une interface graphique évoluée, la rapidité de développement améliorée par les possibilités multitâche et graphiques qu'elle offre, et le tout pour un coût réduit. On peut également incorporer sans problème des sons à rejouer dans une application, grâce aux nombreuses possibilités de numérisation, de restitution et de synthèse. On peut également faire appel à la synthèse vocale, sans même se servir des librairies dédiées, avec un simple << Execute "say danger" >> faisant appel au CLI/DOS.

Yan PUJANTE (pujante@enst.fr)

Olivier JEANNET (jeannet@ecoledoc.ibp.fr)

Conclusion

Bénéficiant à la fois d'une interface graphique et d'un shell, disposant de bons compilateurs et de nombreux outils en Domaine Public, doté d'un système multitâche et d'une couche graphique commode et rapide, proche d'Unix et comme lui conçue pour le C, capable d'émuler les principaux OS et de faire tourner X-Window, l'Amiga s'impose comme la machine de développement idéale.

Ce type d'utilisation représente un marché à lui tout seul, et contrairement à la bureautique s'accommode d'un parc de logiciel restreint, à partir du moment où l'on peut disposer d'un environnement de programmation complet. Encore faudrait-il introduire énergiquement la machine dans ce milieu, notamment en se distinguant dans les salons professionnels et dans les formations à l'informatique.

Rappelons que la Saga des Utilisateurs est une réalisation du Cub Amiga Télécom-Paris (Maison des élèves de Télécom Paris, 212 rue de Tolbiac, 75013 Paris, amiga@enst.fr), dont le but est de promouvoir les applications professionnelles de l'Amiga. Le club est totalement indépendant de Commodore

Nous espérons qu'elle puisse attirer la collaboration d'autres clubs du milieu étudiant ...

DOMINO

Vous trouvez votre écran trop petit, les fenêtres s'entassent, vous ne vous y retrouvez plus? La solution s'appelle peut être ***Domino****. En effet, pour une somme raisonnable, vous pourrez acquérir cette carte qui vous ajoutera des pixels et des couleurs. Le seul problème demeure que si vous voulez un écran qui supporte ses résolutions maximum cela vous coûtera trois à quatre fois le prix de la carte.*

Présentation

Le paquetage comprend: la carte elle même, un petit câble, deux disquettes et un manuel en français *(merci ASoft)*. L'idée du constructeur est simple : il utilise une carte graphique de provenance PC *(donc peu onéreuse)* qui est montée sur carte Amiga zorro II. Elle peut donc être utilisée dans un 2000 et 3000. Malheureusement, actuellement elle ne fonctionne pas dans un 4000 à cause du nouveau système 3.0. Mais ASoft, nous promet des développements futurs qui le permettraient.

Installation

Le test a été effectué sur un Amiga 3000 tournant à 16 MHz équipé de 2 Mo de Chip,12 de Fast et l'écran multisync 1960 de Commodore. Il faut tout d'abord préciser que cette carte requiert au minimum un microprocesseur 68020. Elle appréciera d'autant plus un 68030 voir 68040 car l'affichage sera directement géré par celui-ci. L'installation dans la machine est très facile. Il ne reste plus qu'à relier la sortie vidéo de l'Amiga à l'entrée de la carte et à brancher l'écran sur le second brochage. Les logiciels s'installent dans le système avec facilité grâce à un programme dédié à cet usage. Une réinitialisation et voilà la machine prête.

Utilisation.

La première chose à effectuer est de changer la résolution de votre Workbench grâce au programme "ScreenMode" dans les "Prefs". A ce stade là, vous avez le choix entre différentes possibilités, si votre moniteur ne supporte pas plus de 38 kHz.

Résolutions	Couleurs Workbench(1)	Couleurs Utilisables	Stable	Entrelacé	Bayage Vertical
640x480	16	256 et 32768	X		67
800x600	16	256 et 32768	X		60
1024x768	16	256		X	87

Si votre moniteur supporte jusqu'à 57 kHz.

Résolutions	Couleurs Workbench(1)	Couleurs Utilisables	Stable	Entrelacé	Bayage Vertical
640x480	16	256 et 32768	X		72 - 67 (2)
800x600	16	256 et 32768	X		81 - 60 (2)
1024x768	16	256	X		70
1120x832	16	256	X		65
1152x900	16	256	X		60
1280x1024	16	16		X	87

(1) Le Workbench est limité à 16 couleurs à cause de système 2.x.
(2) La deuxième valeur est valable dans le mode 32768 "True-Color".

Mais, c'est là que le problème se pose : le prix du moniteur. Un 14 pouces ne peut supporter généralement de fréquence horizontale supérieure à 38 kHz. Si vous voulez utiliser les résolutions supérieures, il faudra opter pour un 17 pouces voir plus et le prix de ce genre de moniteurs n'est malheureusement pas à la portée de toutes les bourses. De toutes façons, il faut se renseigner précisément sur l'écran que l'on veut acquérir. Il ne faut pas oublier que la résolution 1024 par 768 est tout juste lisible sur un 14 pouces.

Quand un programme est lancé et ne tourne pas sur l'écran du Workbench, le programme "ChangeScreen" demande si l'on veut utiliser un écran domino. Il est possible de sauvegarder son choix pour enlever cette demande au prochain lancement du programme.

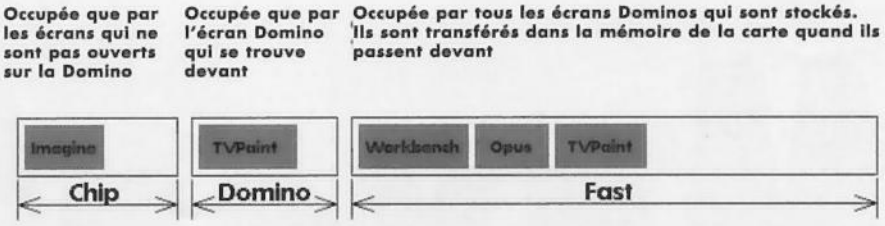
Ci dessous un tableau de test des différents logiciels. Il a été effectué avec une résolution de 1024 par 768.

Logiciels Testé	Version	Tourne (1)	Vitesse Bonne	Acceptable	Inutilisable
Workbench	2.0 & 2.1	*	*		
TVPaint	junior	*	*		
DirectoryOpus	3.22	*		*	
Cinemorph	1.0	*	*		
ADPro	2.15	0			
ImageFX	1.01	0			
RasterLink	2.4	-			
Imagine	2.0	*			*
PPaint	2.0 Béta	0			
DPaint	4.1	0			
DPaint	4.5 Démo	0			
ProCalc	1.04	*	*		
ProDraw	3.0	*(2)	*		
ProPage	3.0	*(2)	*		
Excellence!	3.0	*		*	

(1) 0 : L'affichage se fait sur un écran Amiga classique.
- : L'affichage peut se faire sur une résolution Domino mais il n'augmente pas la taille.
(2) : Doit être utilisé sur l'écran du Workbench.

Le travail sous Workbench devient agréable, la place ne manque plus. Par contre il arrive que l'on ne trouve pas son pointeur, tellement il est petit... Le déplacement des fichiers lors du déplacement des ascenseurs sous DirectoryOpus sur un écran 1024 par 768 est très lent, mais il ne faut pas oublier que le test a été effectué sur un 3000 16 MHz. Imagine est inutilisable sur le même type d'écran qu'Opus, sa lenteur vous obligera à vous inscrire à des cours de Yoga... Pour comparer avec l'Amiga classique (écran 640 par 512), ces deux programmes ont été utilisés sur un écran domino 640 par 480, Opus est plus lent mais cela reste acceptable, Imagine reste plus de 3 fois plus lent et toujours inutilisable... Ce test est intéressant pour les personnes qui ont un 2000 et qui par cette carte pensaient l'utiliser de "flickerfixer". Un petit "bug" sous imagine: le point actif du pointeur n'est pas le centre de la croix du pointeur (imposible de travailler). ProPage et ProDraw fonctionnent parfaitement sous l'écran du Workbench, un tout petit peu plus lent que l'affichage Amiga classique (25%).

Le grand avantage de cette carte est son organisation mémoire : les écrans ouverts sur la Domino sont stockés dans la Fast (voir la Chip si celle-ci est pleine) et seul l'écran qui se trouve en premier plan est dans la mémoire de carte. La Chip n' est utilisée que par les écrans ouverts sur l'Amiga. Il y a donc un léger décalage dans le temps entre l'action sur la cellule de profondeur d'écran et l'apparition de l'écran suivant (une seconde). Ce principe devrait d'ailleurs être appliqué sur des machines non équipées de Domino car 2 Mo de chip sur un 4000 c'est bien peu...



Comme il n'y a pas de bitter sur la carte, il est impossible de baisser les écrans Domino (comme l'écran 2024).

Développements.

TVPaint a été adapté sur cette carte. Il travaille en 24 bits en interne et affiche en 15 bits (32768 couleurs). Grâce à un tramage efficace on ne voit pas la difference avec du vrai 16 millions de couleurs. Avec le paquetage, est livrée la version junior 1.0 qui est beaucoup plus rapide que la version AVidéo 24. La version 2.0 de TVPaint est disponible, elle trame l'affichage de l'image travaillée en temps réel ce qui améliore la qualité mais tout en conservant en mémoire le fichier en 24 bits. Il existe un driver pour ADPro, VistaPro, ImageMaster et Caligari (seulement à l'affichage des rendus pour ce dernier). Mais il est dommage de ne pas pouvoir utiliser un logiciel comme Imagine car la finesse des résolutions de la Domino aurait été intéressante.

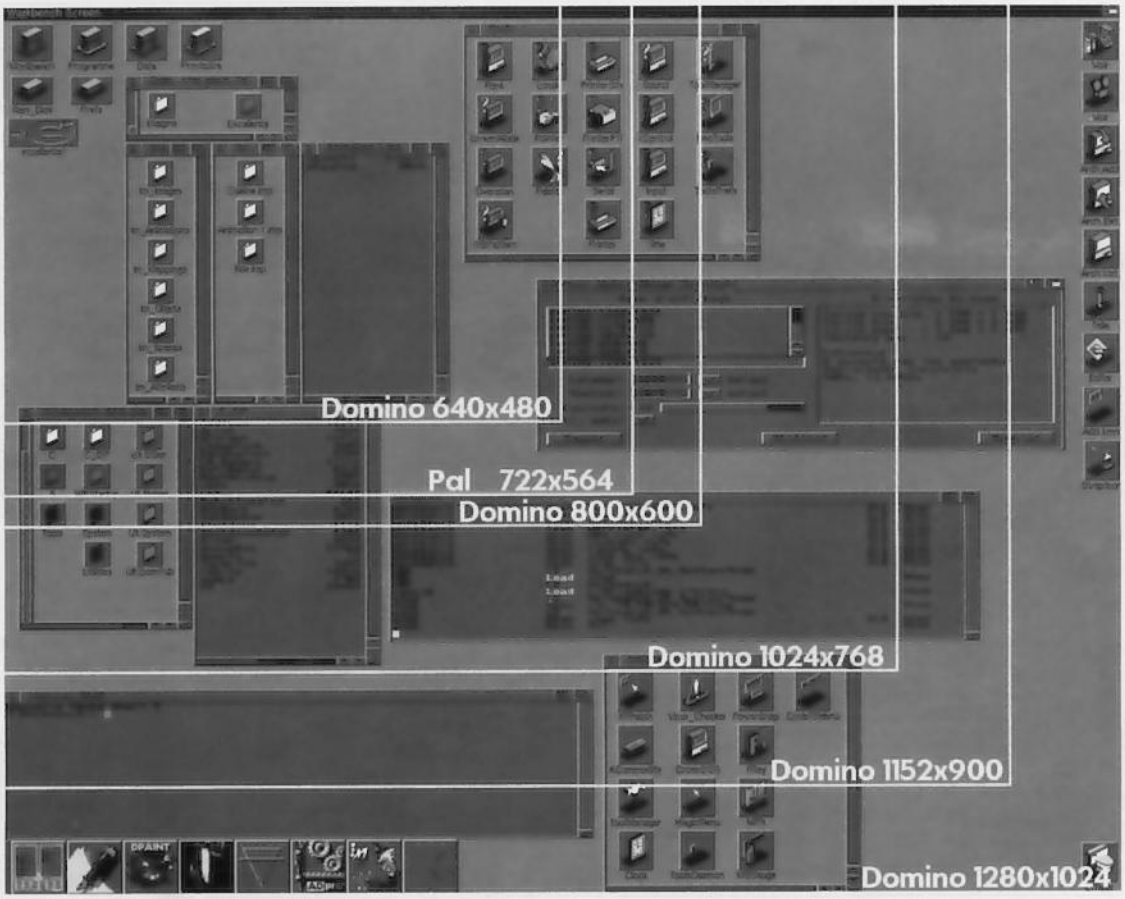
Lucas Janin

Conclusion.

La grande lacune de cette carte est l'impossibilité de l'utiliser à des fins vidéos. Cela réduit malheureusement ses champs d'applications. Elle a l'avantage de posséder une gestion du Workbench efficace et une de TVPaint dont la qualité n'est plus à prouver. Il est dommage que le driver pour ADPro et ImageMaster ne soit pas livré avec la carte. Son utilisation en PAO est intéressante. Malheureusement, si les cartes graphiques maintenant sont à un prix raisonnable, les écrans, eux, sont toujours aussi chers.

Distributeur: ASoft
68, rue Mademoiselle 75015 Paris.
Tel: 16.1.45.66.00.40
Prix: 2.400 F

Matériel:Domino32K. Langage: Allemand. Documentation: Française. Système: 2.0 et 2.1 (3.0 en attente de développement).



MaxonC++

Depuis le début des années 90 la programmation orientée objet (POO) a pris une place considérable en informatique et est en passe de devenir aujourd'hui le standard en matière de développement. Longtemps à la traîne dans ce domaine l'Amiga dispose enfin d'un environnement complet pour programmer en C++ et vous initier aux joies de la POO.

Le package

MaxonC++ est proposé en deux versions:

- Une version de base qui contient le compilateur C++, un éditeur, un outil d'aide à la création d'interfaces utilisateur et un système d'aide.
- Une version développeur complétée par un debogueur et un assembleur.

Le système est livré sous forme de 4 (5) disquettes accompagnées d'un gros classeur de plus de 1000 pages où sont détaillées toutes les possibilités du produit ainsi qu'une initiation à la POO et au C++. La configuration minimale requise est de 1,5 Mo de ram et d'un lecteur de disquettes, mais une mémoire de 3Mo et une installation sur disque dur est souhaitable si on désire profiter pleinement du produit. MaxonC++ fonctionne avec toutes les versions du Workbench mais avec un look 2.0, même sous 1.3 grâce à la librairie partagée **RCT.library**, fournie, dont nous reparlerons par la suite.

Afin d'offrir un confort maximum au programmeur, MaxonC++ est livré sous forme d'environnement intégré. Autrement dit l'utilisateur n'a pas à lancer plusieurs outils différents *(éditeur, compilateur, assembleur, linker,...)* pour générer un exécutable. Tout est fait à partir de l'éditeur.

EDWARD

EDWARD, dont le nom est le même que celui de nombreux rois d'Angleterre se veut être un éditeur royal *(dixit la documentation)*. A l'exécution, deux fenêtres apparaissent à l'écran. La première contient le fichier à éditer, la seconde, appelée fenêtre de projet, récapitule tous les fichiers chargés avec leurs attributs. EDWARD permet de travailler simultanément avec autant de fichiers que vous le voulez *(Ce nombre est bien sûr limité par la mémoire disponible)*. La fenêtre de projet permet de passer d'un fichier à un autre par un simple double-click sur la ligne correspondante *(figure 1)*. Pour ceux qui le désirent, il est également possible d'ouvrir une fenêtre par fichier chargé mais, excepté pour les heureux possesseurs d'écrans 17", la première solution est de loin la plus pratique. Les personnes travaillant sur des projets utilisant de nombreux fichiers sources *(ce qui est souvent le cas en programmation)* apprécieront cette possibilité.

EDWARD possède toutes les fonctions classiques d'un éditeur digne de ce nom: déplacement au curseur ou à la souris, ascenseur, recherche/remplacement, travail sur un bloc *(les clipboards sont supportés)*, impression, macros, port ARexx, folds *(Le fait de replier des blocs de texte: proche des fanfolds du GFA)*, ... mais sa qualité principale est sa configurabilité quasi totale. EDWARD dispose d'une bibliothèque d'environ 120 commandes tel que la pose d'une marque, le déplacement du curseur, le lancement d'une commande CLI,... que l'utilisateur peut utiliser à sa guise dans un fichier de configuration ASCII. *(Comme l'éditeur 'dme' de Matt Dillon pour ceux qui le connaissent mais en mieux!)*. Pour illustrer ces propos voici un petit exemple:

```
/* Définition du Menu PROJET.*/
MENU
  TITLE "Projet"
  ITEM "Charge ..."  (Open)                "O"
  ITEM "Nouveau"     ((NewText)(Open))     "N"
  EMPTY
  ITEM "Sauve"       (Save)                "S"
  ITEM "Sauve sous ..." (Save "")          "A"
  EMPTY
  ITEM "Imprime ..."  (Print "prt:")       "P"
  ITEM "A propos de ..." (InfoForm)
  EMPTY
  ITEM "Quitter"     (Quit)                "Q"
  ITEM "Exit"        (Exit) <              "!"
  ITEM "Sauve Session" (SaveSession)       """
```

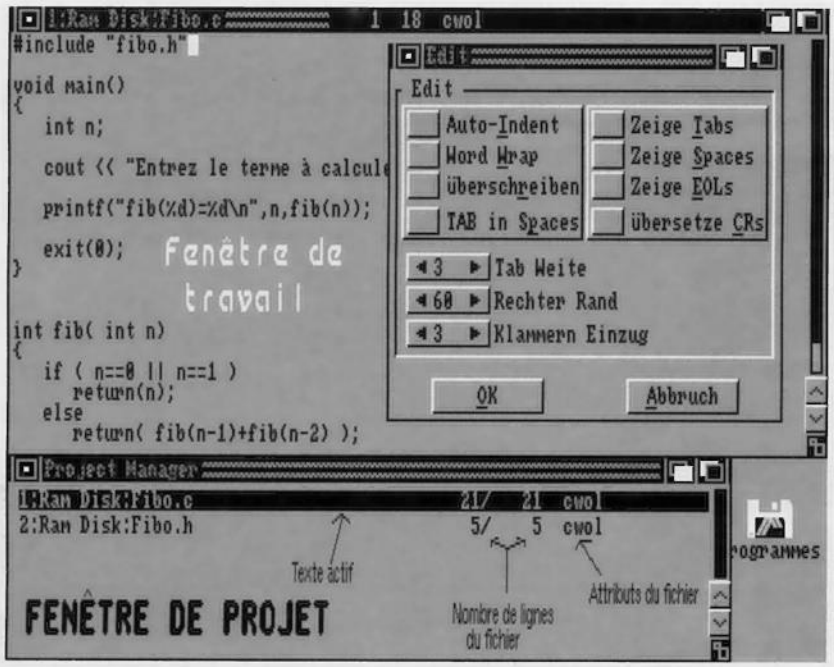


figure 1

Ces quelques lignes nous ont permis de créer le menu projet de la *figure 2* qui assure notamment le chargement, la sauvegarde et l'impression des fichiers.

figure 2

Il est également possible d'assigner des commandes aux touches du clavier:

```
/* Définition des touches */
KEYS
(
CRSR_UP       (MoveUp 1)
CRSR_DOWN     (MoveDown 1)
CRSR_LEFT     (MoveLeft 1)
CRSR_RIGHT    (MoveRight 1)

F1    (Mark)
F2    (Copy)
F3    (Cut)        Fonctions sur un bloc
F4    (Paste)
F5    (Fold)
F6    (RemFold)
F7    (ShowFold)
F8    ()
F9    (Quit)
F10   ( (Save) (ExecCli "run make") )

HELP          (ExecCli "run hothelp")
ESC           (EnterCmd)
DELETE        (Delete)
BACKSPACE     (BackSpace)
RETURN        (Return)
ENTER         (IndentReturn)
)
(SHIFT
CRSR_UP       (BigStepUp)
CRSR_DOWN     (BigStepDown)
)
(CTRL
DELETE        (KillLine)
)
```

Nous avons donc la possibilité d'harmoniser les touches de fonctions d'EDWARD avec celles de votre éditeur favori *(Ceux qui utilisent plusieurs éditeurs différents savent qu'il est pénible de passer de l'un à l'autre)*. Enfin, une fenêtre d'options permet d'activer quelques modes très pratiques:

- L'indentation automatique.
- Le Word-Wrap: la "non coupure" des mots en fin de ligne.
- La sauvegarde automatique, toutes les n secondes, des fichiers.
- La vérification des parenthèses.
- La possibilité de choisir la place mémoire maximale réservée aux fonctions Undo et Redo.

En bref EDWARD est un bon éditeur, bien adapté à la programmation comportant toutefois encore quelques petits bugs tel que la fonction split horizontal qui permet de scinder en deux une fenêtre qui se comporte bizarrement sous 1.3, et la fonction de recherche qui ne marche pas toujours comme on le voudrait.

Le Compilateur

Sa première particularité est de fonctionner en deux modes: **C++** et **ANSI-C**. Il respecte la norme **C++2.1** d'**AT&T**. MaxonC++ est un vrai compilateur et non un préprocesseur. Le C++ n'est donc pas transformé en C avant d'être compilé de manière classique mais est transformé directement en code intermédiaire.

Un panneau de configuration permet à l'utilisateur de choisir ses options de compilation ainsi que les types de warning *(figure 3)*. Vous pouvez par exemple générer un fichier assembleur si vous voulez optimiser vous-même le code mais vous devrez alors utiliser l'assembleur de la version développeur ou devpac pour recompiler. MaxonC++ ne génère en effet pas d'assembleur 680X0 mais un code intermédiaire. La plupart des bons compilateurs passent par un tel code qui permet ensuite l'optimisation du code généré. Il est également possible de créer un symbole **Hunk** utilisable par le debogueur de devpac.

Une autre bonne idée des concepteurs est d'offrir la possibilité de copier les fichiers include ('.h') en ram lorsqu'ils sont appelés pour la première fois (ou ailleurs mais c'est en ram que le profit est le plus élevé). Cela augmente évidemment la vitesse des compilations ultérieures en particulier pour ceux qui n'ont pas de disque dur. Pour faciliter la gestion de gros projets, une option 'make' permet de ne recompiler que les modules qui ont été modifiés. Lorsqu'il détecte une erreur MaxonC++ ouvre une fenêtre dans laquelle est décrite l'erreur *(figure 4)*. Un bouton permet de se positionner dans le source.

L'éditeur de liens est lui aussi différents des linkers classiques. En effet, il ne va pas chercher les fonctions standards de la bibliothèque (printf, scanf, puts, strxxx,...) dans une librairie mais dans une multitude de fichiers objets ('.o'). Pour retrouver ses petits, MaxonC++ utilise un fichier appelé 'logfile' dans lequel est stocké une correspondance entre les fichiers '.o' cités plus haut et leur contenu. Le linker ne charge donc que ce qu'il lui

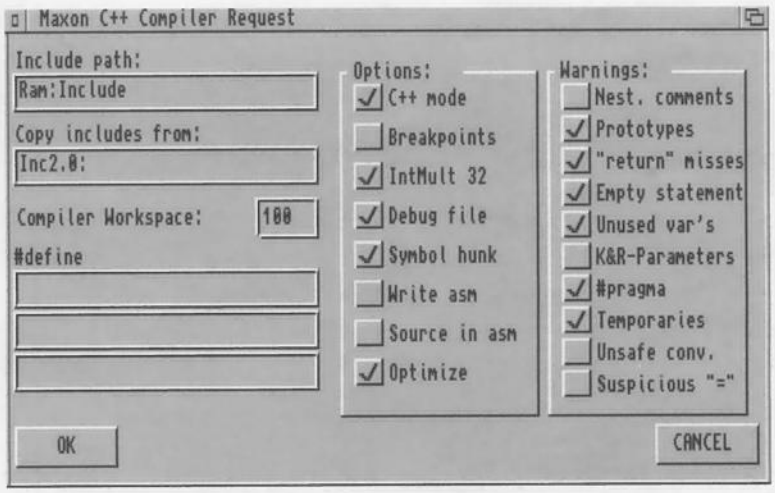


figure 3

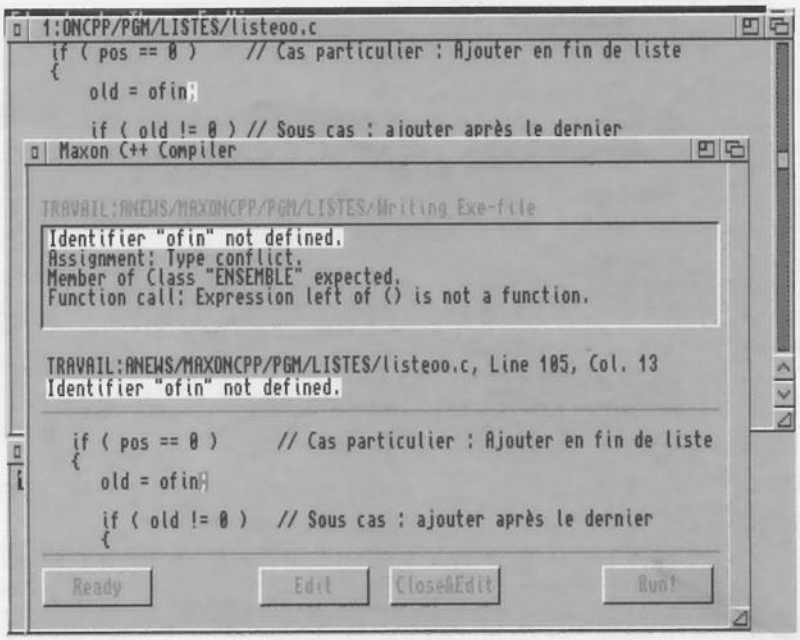


figure 4

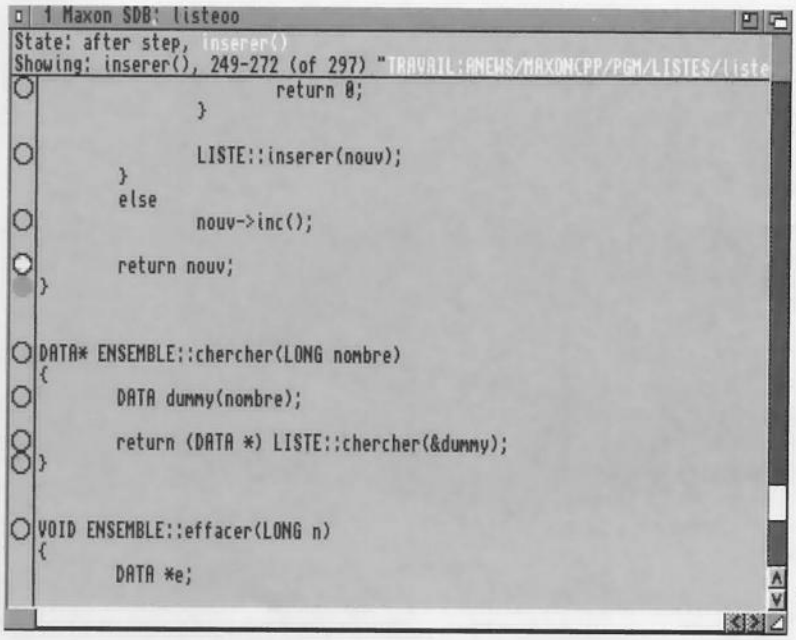


figure 5

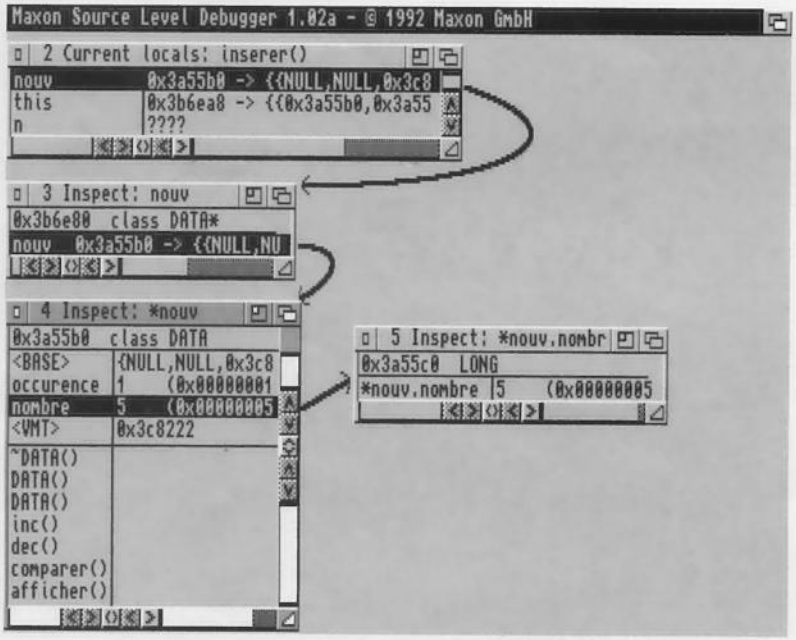


figure 6

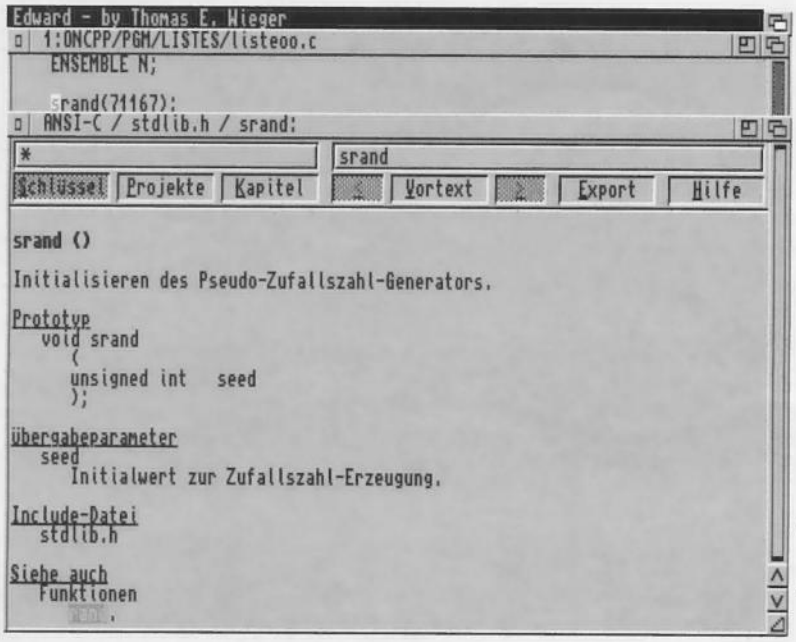


figure 7

faut contrairement aux autres éditeurs de liens qui balayent les fichiers librairie à la recherche des briques de base nécessaires à votre programme. Le linker permet de créer deux types de fichiers: des fichiers exécutables normaux et des exécutables sans initialisation des E/S et sans ouverture des bibliothèques Amiga. (MaxonC++ ouvre habituellement automatiquement, les librairies graphics, intuition et diskfont en cas d'utilisation en plus de l'exec et de la dos).

Toutes ces particularités, mises bout à bout, ont pour conséquence une accélération de la compilation et une diminution sensible de la taille du code généré. Le classique 'Hello World', occupe 712 octets avec MaxonC++ alors qu'avec LatticeC++, il fait environ 14Ko!

```
#include <stream.h>
void main()
{
    cout << "Hello C++ World";
}
```

Enfin, une version CLI du compilateur est également fournie avec le système. Elle fonctionne dans la philosophie UNIX c-à-d qu'une seule commande permet de compiler, assembler et linker le programme. L'ordre **MCPPC test.c** traduit le source et génère l'exécutable test. On n'aurait pu faire plus simple!

Le "Source-Level Debugger"

Il est très rare qu'un programme fonctionne correctement dès la première exécution, alors commence la longue et fastidieuse recherche des erreurs. Pour nous faciliter cette tâche Maxon nous fournit un débogueur intuition-orienté qui répond au nom de MSDB. Il offre l'ensemble des possibilités d'un débogueur classique: examiner une variable, exécuter une ou plusieurs lignes, placer des points d'arrêts... *(figure 5)*. MSDB possède cependant des commandes que l'on retrouve plus rarement telle que le suivi de l'exécution du programme simultanément en C++ et en assembleur. La fonction «Inspect» est celle qui paraît tout de même la plus intéressante: elle permet, après avoir sélectionné une variable, de visualiser son contenu dans une fenêtre. Si cette variable est structurée et possède une sous-structure, celle-ci peut alors être visualisée dans une nouvelle fenêtre *(figure 6)*. Il est ensuite possible de poursuivre l'exécution du programme, les fenêtres étant rafraîchies à chaque pas, le déboguage s'en trouve considérablement simplifié.

MakeAPP

MakeAPP est un programme d'aide à la création d'interfaces utilisateurs. Il utilise intensément la RCT.library *(cf Le Package)* pour vous permettre de rendre vos programmes plus agréables à utiliser. EDWARD a été en partie créé à l'aide de ce logiciel. Sur un écran de travail, vous ajoutez à loisir fenêtres, boutons, ascenseurs, string gadgets et menus avec les caractéristiques que vous désirez *(figure 7)*. Vous pouvez ensuite générer un fichier C++ que vous pourrez adjoindre à votre programme. Pour gé-

rer toutes vos créations la RCT.library dispose d'une panoplie d'environ 100 fonctions. L'une d'elles permet de créer un requester de fichiers plus convivial que celui de l'asl.library! Malheureusement, pour l'instant, MakeAPP est fortement BOGUÉ, et il est très hasardeux d'arriver à créer un objet même très simple.

HotHelp

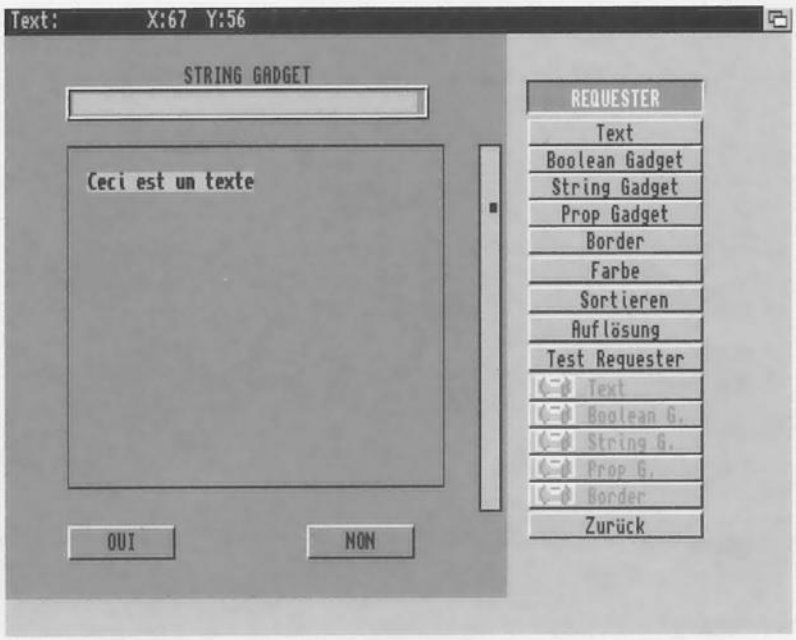
HotHelp est le programme d'aide en ligne fourni avec MaxonC++. Interfacé avec l'éditeur, il permet de retrouver rapidement les paramètres de toutes les fonctions de la bibliothèque standard C et des librairies Amiga *(figure 8)*. Avec HotHelp vous n'aurez plus à vous plonger dans les *"Rom Kernel Manuals"*, ni les documentations C. Il est également possible de créer ses propres fichiers d'aide si on le désire. Pour l'instant seul un fichier d'aide sur les fonctions du WB1.3 est fourni mais un upgrade permettant de passer aux fonctions du WB2.0 est disponible depuis janvier.

Efficacité

Pour tester l'efficacité du code produit nous avons utilisé comme d'habitude le programme calculant les termes de la suite de Fibonacci, sur plusieurs compilateurs existant sur Amiga. Voici les temps nécessaires pour calculer le 27ème terme:

MaxonC++1.0:	17s
LatticeC++ 1.0:	21,2s
Lattice C5.10:	14s (*)
Aztec C5.0a:	17,2s
GFA-Basic:	1min 15s (*)
Hight-Speed Pascal:	22s (*)
DevPac3:	10.4s
MaxonASM1.1:	9.9s

(*) Cf AmigaNews 50



On peut remarquer que MaxonC++ s'en tire plus qu'honorablement face aux autres compilateurs. Cet exemple n'est cependant pas très significatif car il n'utilise aucune particularité de la programmation orientée objet. Pour ce faire, un petit programme de traitement de listes chaînées, qui utilise les objets et les notions d'héritages a été utilisé. Le résultat est largement en faveur du compilateur de Maxon:

- La compilation est environ 3 à 4 fois plus rapide avec MaxonC++ (Ce qui était prévisible car le LatticeC++ fait deux fois le travail: 1) il génère du C. 2) il traduit ce C en exécutable).
- Le code est 5 fois plus court.
- Le programme est environ 2 fois plus rapide.

Compilateur	Temps compil	Taille exe	Temps exe
MaxonC++1.0	13s	3204	23s
LatticeC++1.0	46s	15536	45s

Editeur: Maxon Computer
Schwalbacher Straße 52
D-6236 Eschborn
Tél. 19-49 6196-48 18 11

Prix: 398-DM version de base
598-DM version développeur

Conclusion

Pour:

- Documentation bien faite et chose rare truffée de gags.
- Prix très intéressant: pour 2000F, on dispose d'un compilateur C/C++, d'un bon éditeur, d'un débogueur, d'une aide en ligne et d'un outil d'aide à la création d'interfaces graphiques.
- Compilateur rapide et efficace.
- Environnement convivial.

Contre:

- Documentation en allemand donc incompréhensible pour ceux qui ne maîtrisent pas la langue de Goethe.
- Quelques petits bogues dans l'envi ronnement tel que le make qui fonctionne avec des dates internes et non celles sur disque, l'applica tion MakeAPP quasi inutilisable.
- Ne génère pas de code pour la FPU.
- La norme 3.0 d'AT&T n'est pas encore supportée. (Traitement des Exceptions)

APPLIMATIC SA
votre revendeur *Commodore* en SUISSE
spécialiste **GVP**
produits réservés au marché SUISSE
demandez notre catalogue !

	Francs suisses
Disques durs:	
AMIGA 2000: **Hardcard II+8**, 120 Mégas, avec 2 Mb	1190 Frs
AMIGA 500: **A500-HD8** avec Quantum 105 Mb	990 Frs
AMIGA 2000 ou 4000 contrôleur SCSI série II+8...	290 Frs
Carte graphique 24 bits:	
Vision 24 avec splitter RGB + Caligari + Scala + Macropaint II + Mylad + Desktop Darkroom	3950 Frs
Accélérateurs:	
AMIGA 500: **GVP A530 68030 40 MHZ** avec contrôleur SCSI, boîtier, alimentation	1290 Frs
AMIGA 3000: **G-Force 68040** + 2 Mb RAM (40ns)	3490 Frs
AMIGA 2000: **COMBO 68030** - 25 MHZ, RAM 1 Mb	1190 Frs
AMIGA 2000: **COMBO 68030** - 40 MHZ, RAM 4 Mb	1990 Frs
AMIGA 2000: **COMBO 68030** - 50 MHZ, RAM 4 Mb	2990 Frs
Mémoire (RAM): 4 Mb pour carte **COMBO** ou **A530**	390 Frs
Divers:	
G-LOCK: entrées/sorties: composite + SVHS	890 Frs
AMIGA 500: **GVP/PC286** Emulateur PC	490 Frs
Image FX - Programme pour traitement des imgages	590 Frs

APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis
Tel +41(21) 9487185 FAX +41(21)9480748

Informatique et Handicap

Le point info

L'apprentissage de la lecture

Le logiciel d'aide "A Moi les Paquets" développé par l'association suisse Alphalogic est maintenant disponible en France et distribué par la société MAD. Rappelons que ce logiciel pédagogique d'une qualité exemplaire s'adresse tout autant à des enfants suivant une scolarité "normale" en grande section maternelle ou cours préparatoire qu'à un public plus âgé présentant des difficultés d'apprentissage. Voici ce qu'en dit un pédagogue: " Ce logiciel répond à la double demande méthodologique: un travail sur les unités de première articulation, à savoir la reconnaissance instantanée de mots, que ce soit par rapport à un stimuli oral ou écrit, et en même temps, à un entraînement sur la deuxième articulation du langage, à savoir un travail sur les phonèmes et les graphèmes avec cette interdépendance de la lecture et de l'écriture..."Le logiciel est livré avec 15 disquettes, un corpus extensible de plus de 500 mots-images-sons et un copieux manuel didactique, la qualité de l'ensemble justifiant pleinement le prix de vente de 1290 F ....français, bien sûr!

Des Amiga pour les handicapés

L'AGEFIPH, association dont nous avions présenté les objectifs dans un précédent numéro, a présenté son bilan d'activité pour l'année 1992 durant laquelle 1,294 milliard de francs ont été engagés pour l'emploi et la formation des personnes handicapées (soit 3 fois plus qu'en 1991- 421 millions de francs-). C'est ainsi que plusieurs stations de travail Amiga ont pu être financées, aussi n'hésitez pas à prendre contact avec l'antenne AGEFIPH dont vous dépendez.

■ Comment brancher une souris ou un joystick PC sur son Amiga ? Si vous n'avez pas la patience d'attendre le prochain article de Serge Brackman dans la rubrique "Adaptation" vous pouvez toujours essayer de vous procurer l'un de ces articles récemment testés dans AmigaWorld: "Analog Joystick Interface" (10$) ou "IBM Bus Mouse Interface" (10$) de Digiprint ou l'"Amiga Smart Port " (42$) de Interactive Digital Device. Ces différents produits permettent de connecter sur l'Amiga les joysticks analogiques du PC ainsi que souris ou track-Ball et disposent chacun de réglages de sensibilité.

Quelle configuration choisir?

Soyons clair à ce sujet, et précisons d'emblée quelques caractéristiques essentielles. Le disque dur (mémoire de stockage) est indispensable. Songez qu'un logiciel comme "A Moi Les Paquets" entièrement intallé occupe plus de 10 Mégaoctets! On choisira donc de préference un disque dur de 40 Mo. En ce qui concerne la mémoire de travail (RAM) la plupart des développements actuels aiment le confort! 2 méga de RAM sera donc un minimum.

Le choix de l'écran est plus délicat, un 1083 peut tout à fait convenir pour des activités avec des enfants, centrées sur la créativité et le jeu, mais si l'usage de traitement de textes ou d'un logiciel de PAO (dans le cadre d'une activité " Journal", par exemple) est fréquente, alors préferez au 1083 un moniteur multisync., certes plus coûteux à l'achat mais qui vous garantira un meilleur rendu, moins de fatigue visuelle, et une plus large palette d'activités (notamment l'utilisation des logiciels Mac-Intosh d'APPLE grâce à l'émulateur AMAX). Enfin, n'oubliez pas de prévoir deux périphériques indispensables : un trackball, et un digitaliseur de son, car nombreux sont les logiciels qui vous offrent la possibilité d'associer le son à l'image...

■ Concrètement, quels sont les choix à ce jour...L'A500, A500+, A2000 ne sont plus, sauf si vous pouvez les acquérir d'occasion à très bon prix, des indications d'achats en ce qui concerne notre domaine d'activité car inadaptés par leurs caractéristiques de base. Le 3000 reste encore intéressant bien que dépassé sur le plan graphique, sachez néanmoins qu'au moment ou vous lirez cet article cette machine aura été retirée du catalogue et que seul un prix très attractif pourrait justifier de son achat à la défaveur d'un 1200 ou d'un 4000. Le 1200, équipé d'un disque dur de 40 Mo et de 2 Mo de RAM est un produit très adapté. Suivant que l'on préfèrera acquérir un moniteur multisync. ou un 1083 il vous en coutera respectivement aux alentours de 8790 F ou 6790 F. Enfin, si vos moyens financiers le permettent un A4000/030 sera le meilleur des choix possibles alliant puissance et modularité. Prévu pour être équipé en standard de 4 Mo de RAM et d'un disque dur de 80Mo, cette machine équipée d'un 68030 à 25 Mhz peut recevoir de nombreuses extensions internes dont la carte AMAXII+. Associée à un écran multisync. son prix devrait se situer aux alentours de 15500 F TTC . (Attention, ces tarifs ne sont qu'indicatifs, certains revendeurs peuvent vous proposer à solutions égales un tarif plus avantageux).

Ou acheter?

Notre secteur d'activité nécessite souvent une importante demande de suivi et d'écoute que tous les points de vente ne sont pas aptes à fournir. Fuyez donc comme la peste les hypermarchés et ceux que l'on appelle communément les "vendeurs de cartons", méfiez vous de ceux qui savent tout lorsque vous passez votre commande et qui ne sont responsables de rien ensuite! Certaines boutiques, comme MAD, prennent le temps de vous écouter, d'essayer de vous comprendre, ne vous conseillent que le produit qui répond réellement à votre besoin, et vous guident dans votre apprentissage. La confiance, ça n'a pas de prix!...

Si vous souhaitez partager votre pratique, votre expérience, vos difficultés, que vous soyez enseignant, rééducateur, parents, vous même handicapé, ou développeur, cette rubrique vous est ouverte. Il suffit d'envoyer votre courrier au journal.

Philippe Ducalet

***MAD**: fait une réduction de 10% à toute personne ou établissement concernés par le handicap. 42 rue Lamartine 75009 Paris Tel: 48 78 11 65*

***Interactive Digital Device**,Inc: 2238 Nantuckett Court, Marietta, GA 30066 tel: (404) 516-0248*

***Digiprint Inc**. PO Box 13016 Richmond, VA 23225 Tel: (804) 560-1769*

PHASE

93 Avenue du Gl Leclerc
Galerie "Le Square"
75014 PARIS

16 rue Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
mardi-samedi:10h-13h/14h-18h30
TEL : 38 81 13 23

TEL:45 45 73 00
FAX:45 45 50 17

IMPRIMANTES

CITIZEN 240 C	2 900 F
CANON BJ 10 EX	2 000 F
CANON LBP 4+	6900 F
HP DESKJET 500	**3000 F**
HP DESKJET 500 C	4000 F
HP DESKJET 550 C	4950 F
HP LASERJET 4	11900 F

livrées avec cable //

VIDEO DIRECTOR : 1490 F

A2000 :CARTES ACCELERATRICES

COMBO 325, 1Mo	4900 F
COMBO 340, 4Mo	6900 F
COMBO 350, 4Mo	9900 F
PROMO: avec kit 4Mo	+ 1700 F
option DISQUE 120Mo	+3500 F

autres références nous consulter

AMIGA 4000
nous consulter

A500 :CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo,80Mo, 1Mo	6900 F
A 530 turbo,120Mo, 1Mo	7900 F
PROMO: équipée 4Mo	+ 1400 F

DISQUES A 2000

GVP 80Mo	3690 F
GVP 120 Mo	4590 F
PROMO: avec kit 2Mo	**+400 F**

SCANNER A MAIN
32 niveaux de gris, 400 dpi
avec doubleur de port //
manuel en français
1290 F

DISQUES A 500

GVP 80Mo	3990 F
GVP 120Mo	4990 F
PROMO: avec kit 2Mo	**+400 F**

DISQUES 600/1200

60Mo	**2000 F**
80Mo	**2600 F**
120Mo	**nous consulter**

nos disques sont livrés avec disquettes d'installation, notice en français et vis.

GRAPHISME

DELUXE PAINT IV AGA	**950 F**
DELUXE PAINT 4.1	750 F
VOLUMM 4D Jr	450 F
VOLUMM 4D PRO	1450 F
CALIGARI 2	2900 F
REAL 3D CLASSIC	1490 F
REAL 3D V 2	3900 F
IMAGINE	**2400 F**
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1590 F

ECRANS

1084S	2400 F
SONY 1404 multisync	5000 F
NEC 3 FG	**5000 F**
NEC 5 FG	11310 F

DERNIERE MINUTE

L'AMIGA 4000 / 30 ARRIVE

GENLOCKS

GST 40a	2250 F
GST 40 a Y/C	2450 F
GOLD ASF	4350 F
GST GOLD SPF	5500 F
G-LOCK de GVP	3900 F

STATIC COLUMN A3000
4 Mo 1900F 8 Mo 3500F

TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER	**690 F**
SCALA VIDEO STUDIO	1900 F
SCALA MULTIMEDIA M202	3400 F
BROADCAST TITLER SHR	2900 F
BROADCAST TITLER II	1900 F
BT II FONTPACK 1	890 F

MEMOIRES 600/1200

2Mo A600/1200	**1100 F**
4Mo A600	**1700 F**
4 Mo A1200	**2100 F**
2Mo 32bits+copro 25Mhz	**3700 F**
4Mo 32bits+copro 25Mhz	**4800 F**

DIGITALISEURS

DIGIVIEW MEDIA STATION	1690 F
DCTV	**2900 F**
DCTV + filtre RGB	4900 F

CITIZEN 200 COULEURS
24 aiguilles, driver AMIGA
2490 F

CARTES GRAPHIQUES

DCTV	2950 F
RETINA 24 BITS 1Mo	3490 F
OPALVISION	7900 F
SPACE ART VD 2001	15900 F
GVP VISION 24	18900 F

AMIGA 600/1200

A 600	**2000 F**
A 600/60Mo	**3900 F**
A 1200/60 Mo	**5500 F**
A 1200/80Mo	**6000 F**
A 1200/120Mo	**tel**
PROMO: avec kit 2Mo	**+950 F**

MATERIEL DE DEMONSTRATION
prix exceptionnels

P.A.O

PAGE SETTER 2	390 F
PAGESETTER 3	690 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0	1590 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	990 F
PRO PAGE 3.0 V.F +PRO DRAW 3.0	**1990 F**

BOUTIQUE OUVERTE DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H-13H/14H30-19H30

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4	690 F
AMI BACK	550 F
SAS/LATTICE C ++	2790 F
CAN DO	950 F
DOS TO DOS	440 F
AMOS (Fr)	**460 F**
AMOS 3D	350 F
ART DEPARTMENT PRO 2.0	1590 F
DEVPAC	800 F
VISTA PRO 2	**900 F**
QUATERBACK 5 +TOOLS	790 F

DD AMMOVIBLES

SYQUEST 44Mo interne	3390 F
SYQUEST 44Mo externe	4000 F
SYQUEST 88Mo interne	4590 F
SYQUEST 88Mo externe	5000 F

livrés avec une cartouche

PROMOTION
AMIGA 1200
disque 80Mo
écran 1940 multisync
8900 F

BUREAUTIQUE

KINDWORDS 3.0	450 F
EXCELLENCE 3.0 (Fr)	**590 F**
FINAL COPY II	990 F
MAXIPLAN 4	450 F
PROFESSIONNAL CALC	1990 F

CARTE RETINA 24 bits
de 320x200 jusqu'à 2400x1200. LA carte A2000/3000/4000

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE	550 F
lecteur interne A500	550 F
Megachip avec SFAgnus	1900 F
MULTISTART 2+ ROM	NC
CART. 88Mo SYQUEST	850 F
transformateur A500	**500 F**
SIMMS 1Mo pour GVP	350 F
EXT.512K+HORLOGE	290 F
SOURIS OPTIQUE	**450 F**

DCTV, VISION 24
SCANNER, RETINA
en démonstration
sur rendez-vous

COMPATIBILITE PC

AT ONCE Plus 286/16	1700 F
CARTE AT 286 GVP	**1190 F**

PROWRITE 3.3 : 590 F

AMIGA 3000 VIDEO
6Mo, disque 100Mo
écran 1940 multisync
G-LOCK de GVP
BROADCAST TITLER SHR
18000 F

MORPHING

CINEMORPH	950 F
MORPH Plus	1550 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS.

PROMOTION
HP DESKJET 500
COULEURS
4000 F

MUSIQUE

BARS & PIPES	1500 F
BARS & PIPES PRO	3000 F
carte SUNRIZE AD 1012	4600 F
DIGITAL SOUND STUDIO	**590 F**
TECHNO SOUND	450 F
INTERFACE MIDI + cables	390 F

SUNRIZE AD 516
carte d'échantillonnage sonore stéréo : lecture de 8 pistes simultanées, livrée avec logiciel STUDIO 16 pour enregistrement direct-to-disk.

AMIGA 4000/30
68030 à 25 Mhz
écran 1940 multisync
4 Mo supplémentaires
soit 8 Mo au total
disque 80 Mo
15300 F

NOM / PRENOM.....

ADRESSE.....

CODE POSTAL..... VILLE.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE, CONTRE REMBOURSEMENT + 60F. FRAIS DE PORT :
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F
40 F pour les logiciels et 60 F pour le matériel

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
03/93N	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

La sauvegarde des disques durs: deuxième partie de notre enquête par Pierre Ardichvili

Les performances

Une chose est de savoir ce que fait un programme, une autre est de mesurer comment il le fait.

3 Performances

Deux choses sont importantes pour un programme de sauvegarde: l'efficacité de la compression des données et la vitesse.

Il n'y a toutefois que 4 des 6 programmes examinés qui puissent être comparés directement; en effet, l'étude de ces caractéristiques en fonction de la nature des fichiers sauvegardés demande que le programme puisse sauver en mode fichier; la mesure de l'efficacité de la compression ne peut pas se faire sérieusement en comptant les disquettes! J'ai simulé dans ce but une petite partition de test, (en fait c'est un répertoire, mais comme les programmes objets de la mesure permettent tous la sauvegarde sélective, c'est équivalent) comportant dans ses divers répertoires des fichiers de nature et de tailles diverses; en voici la composition: (voir ci-dessous)

Ceci représente un échantillonnage assez large de types de fichiers; vous pourrez éventuellement vous amuser à pondérer les résultats des mesures en fonction de la composition de votre disque dur.

La configuration d'essai est un 2000 B avec une carte accélératrice Combo 322 de GVP, 68030 à 22 MHz, disque dur Quantum 42 Moctets, sous AmigaDos 2.04. Les images francisées ont été obtenues sur une autre machine.

J'ai sauvegardé répertoire par répertoire dans des fichiers en notant le temps utilisé et la taille du fichier résultant. Les sauvegardes ont été effectuées avec et sans compression. Les résultats sont donnés dans le tableau 3 (voir page de droite).

Dans la première partie du tableau, sous le chiffre donnant le temps en secondes, on trouve en mode sans compression le nombre d'octets d'"alourdissement" (voir plus loin l'explication de ce terme, chapitre **La compression**) par fichier, en mode par compression le taux de compression en %. Un taux négatif exprime que le fichier archivé est plus gros que l'original.

Ce tableau n'est donné dans son détail que pour convaincre d'éventuels sceptiques que j'ai réellement fait les essais! Plus sérieusement, il pourra éventuellement vous aider à juger de l'adaptation des performances des différents programmes à la structure particulière du contenu de votre disque dur. Sans le lire en détail, on y relève des choses intéressantes.

Nom de partition: Partoche	Taille: 4,074 Moctets
Répertoire: AvecInfos	Taille: 112k
23 Fichiers de textes entre 2k et 25k 22 fichiers icônes de 413 octets chacun	
Répertoire: Comprimés	Taille: 608k
6 fichiers comprimés par divers archiveurs: PowerPacker, zh, lha, arc, zoo 1 exécutable compacté par PowerPacker	
Répertoire: Docs	Taile: 460k
12 fichiers de texte ASCII	
Répertoire: Images	Taille: 519k
6 images IFF	
Répertoire: Include	Taille: 680k
13 répertoires contenant 206 fichiers	
Répertoire: Ptitgros	Taille: 1.22M
3 "gros" fichiers exécutables: DPaintIV, F-18 Interceptor et Imagemaster	

Pour la vitesse

Quelle est la signification de cette mesure? En cas de sauvegarde sur disquette, malgré la lenteur de l'écriture sur disquette, la vitesse du processus de compression n'est pas complètement masquée. En cas de sauvegarde sur disque dur, cartouche, etc, l'écart des temps en mode comprimé est assez significatif; extrapolés à la taille d'une partition de 40 Moctets, les temps s'échelonnent entre 10 et 55 minutes.

La compression

Les résultats sont beaucoup plus intéressants. Tout d'abord, on constate que sans compression, le fichier d'archive est toujours plus gros que le répertoire de départ. En y regardant de plus près, on constate que l'alourdissement est assez proportionnel au nombre de fichiers. C'est normal, puisque l'archiveur doit conserver pour chaque fichier un certain nombre d'informations, au minimum une entrée dans l'index. Ce qui est surprenant, c'est la disparité de l'alourdissement: en moyenne 58 octets par fichier pour lha, mais 813 octets pour **ABackup**. Dans ce dernier cas, la partition de 4 Moctets s'est alourdie de 270k parce qu'elle comporte 332 fichiers; sur une partition de 40 Moctets, cela ferait 2.7 Moctets, soit plus de trois disquettes supplémentaires. On pourra objecter qu'une partition de 40 Moctets ne contient pas nécessairement 3300 fichiers; en fait ma partition système fait 10 Moctets et contient plus de 1000 fichiers. L'importance de ce facteur est à pondérer selon la composition de votre disque dur. Il y aura donc intérêt à utiliser **ABackup** en mode comprimé, surtout lors de la sauvegarde sur disquettes.

En mode comprimé, certaines choses ne surprennent pas; on voit d'une manière générale que la vitesse et le taux de compression varient en des sens opposés;

par contre, on constate une énormité au niveau de la partition de fichiers déjà comprimés: **Quarterback** et **Ami-Back** *(bien que ce dernier déclare dans sa documentation disposer d'une méthode intelligente de reconnaissance des fichiers comprimés)* se livrent à un travail désastreux de recompression de ces fichiers, aboutissant au résultat bien connu d'un accroissement de taille impressionnant, de 13 à 35%. L'intelligence du traitement par **ABackup** des fichiers déjà comprimés paie des dividendes visibles.

• Dans le cas de **Quarterback** et **Ami-Back**, on peut évidemment éliminer de la sauvegarde les fichiers comprimés en utilisant les filtres ad hoc, mais il faut alors les sauvegarder à part, ce qui demande deux opérations de sauvegarde au lieu d'une. Ceci est un point faible des deux programmes commerciaux, les auteurs feraient bien de se pencher là-dessus.

• Le champion de la compression est **LHA**, au prix toutefois d'une certaine lenteur.

En regardant les taux de compression individuels des fichiers, on constate que dans les gros exécutables, Imagemaster ne se compresse que très peu par rapport aux deux autres. *(Michel, ImageMaster est compressé d'origine avec PowerPacker. Pour information cet exécutable fait, décompressé, 1.228 Moctets).* Si vous recherchez la compression maximale, parce que vous avez des problèmes de place sur votre unité de destination, lisez avec soin les rapports de restauration de votre programme de sauvegarde, vous pourrez certainement résoudre votre problème en excluant de la sauvegarde quelques gros fichiers stables qui se compriment peu.

• En ce qui concerne **HDBackup**, je n'ai pu faire aucune mesure de compression, pour deux raisons: d'abord, je n'ai jamais réussi à faire figurer dans le menu des unités logiques de destination autre chose que ce qui y était déjà; quoi que je fasse, y compris refaire une mountlist ancien style à la main, HDBackup a refusé d'accepter comme unité de destination tout ce qui est connecté à mon contrôleur GVP. Ensuite, à ma surprise, j'ai constaté qu'HDBackup indiquait dans sa prévision exactement la même taille d'archive, quel que soit le mode de compression choisi; la seule différence était qu'en mode

Tableau 3: Performances de sauvegarde et restauration

1/ Mode fichier:

	ABackup			Quarterback 5.0			Ami-Back 2.0		LHA	
Mode comprimé	sans	NUKE	BLZW	sans	12 bit	16 bit	sans	avec	sans	avec
AvecInfos	7"	8"	7"	2"	7"	12"	4"	8"	13"	15"
	750	5.0	21.6	86	24.7	23.9	225	13.7	58	40.2
Comprimés	9"	10"	10"	5"	49"	38"	8"	11"	26"	33"
	851	-1.0	-1.0	107	-35.0	-27.9	875	-12.8	52	0.5
Docs	7"	13"	7"	5"	18"	15"	6"	10"	19"	26"
	913	58.2	51.6	95	51.5	57.1	492	45.5	48	65.7
Exécutables	14"	21"	15"	6"	28"	25"	8"	13"	33"	39"
	777	29.3	16.1	74	11.9	25.1	195	17.4	51	41.9
Images	8"	16"	11"	4"	32"	26"	7"	14"	34"	44"
	1037	18.1	6.9	117	-0.1	27.5	469	-2.5	54	25.8
Include	37"	48"	40"	12"	31"	51"	19"	23"	76"	68"
	847	32.3	21.1	82	45.5	46.2	177	32.3	61	63.5
Ptitgros	21"	32"	25"	9"	85"	78"	14"	29"	33"	79"
	1232	27.1	18.7	147	-7.3	9.0	408	1.2	48	30.8
TOTAL	1'54"	2'34"	2'01"	44"	4'08"	4'05"	1'01"	1'41"	5'28"	5'20"
	813	25.9	17.8	80	7.9	16.9	158	11.5	58	36.5
Restauration	1'42"	1'27"	2'06"	53"	3'40"	3'24"	1'29"	1'52"	1"06"	1'10"

2/ Sur disquettes:

	ABackup	Quarterback	Ami-Back	HDBackup
Mode comprimé	NUKE	16 bit		
Estimation				
# disquettes	2 à 5	5?	<=5	???
temps	6'	-	6'	-
Sauvegarde				
# disquettes	3.4	3.7	4.0	6.1
temps	6'06"	10'05"	6'16"	7'15"
Restauration temps	3'57"	5'45"	4'14"	7'

comprimé il se gardait d'estimer le nombre de disquettes. L'essai m'a montré qu'il utilisait le même nombre de disquettes en mode comprimé et sans compression. Il doit y avoir un bug... ou je me suis planté quelque part.

J'ai ensuite fait une mesure du temps de sauvegarde et de restauration sur disquettes. Tous les programmes sont (à juste titre) très prudents lorsqu'il s'agit d'estimer le nombre de disquettes nécessaires en mode comprimé. Les styles sont différents: **ABackup** dit "entre 2 et 5", **Quarterback** dit 5?, **HDBackup** ne se mouille pas, il met?, quant à **Ami-Back**, il s'engage en disant <=5. Bien qu'aucun programme n'ait dépassé le chiffre maximum annoncé, vous serez toujours bien avisé d'avoir sous la main une disquette en plus... Les temps de backup sur disquettes sont plus resserrés qu'en mode fichier, ce qui est normal vu l'importance du temps d'écriture sur les disquettes; le chiffre obtenu pour **Quarterback** est un peu surprenant. Sur 50 Moctets, cela fait plus d'une demi-heure de différence avec Ami-Back.

• **Ami'FastBack** doit être traité à part, car on ne peut sauver qu'une unité logique, ou une partition entière. J'ai modifié la taille d'une de mes partitions de manière à ce qu'elle contienne tout juste le contenu de "Partoche"; en fait elle était trop grande de 5%, j'ai corrigé les résultats des mesures en conséquence. La sauvegarde sans compression a pris 7 minutes, et consommé 5 disquettes. C'est un temps comparable aux temps avec compression des autres programmes essayés. Avec la compression par défaut (niveau 512), la sauvegarde a pris 32 minutes et consommé 3 disquettes et 32 pistes, soit environ 3.4 disquettes. Cette taille pour l'archive comprimée est comparable à celle obtenue avec **ABackup** et **Quarterback**, le temps est toutefois 3 à 4 fois plus long. Il est vraisemblable, mais je n'ai pas eu la patience de le faire, qu'avec la compression maximale (1600), on obtiendrait un encombrement sur disquettes inférieur à celui donné par les autres programmes, au prix d'un allongement supplémentaire de la durée de l'opération. La restauration en mode non comprimé a pris 4 minutes. A part la simplicité extrême de l'opération: indiquer le nom de la partition à sauver dans un petit programme auxiliaire, lancer le programme principal, alimenter en disquettes, il n'y a pas beaucoup d'arguments en faveur de l'utilisation d'**Ami'FastBack** pour sauvegarder un disque dur, d'autant plus qu'ayant refait une sauvegarde en introduisant une disquette défectueuse dans la série, **Ami'FastBack** a fait toute la sauvegarde et toute la restauration sans rien dire, mais la partition n'était pas belle à voir après cet exercice. Il a fallu la reformatter, et le formattage avec l'option Quick n'a pas suffi. J'ai appelé l'auteur pour avoir son avis à ce sujet, *Xavier Leclerq* m'a dit qu'il comptait bien un jour réécrire ce programme en C *(la version actuelle a été écrite en assembleur)*, et en profiter pour le doter d'algorithmes de compression plus performants. A ce sujet, si le thème de la compression des fichiers vous intéresse, *Xavier Leclercq* a écrit dans le numéro *d'AmigaNews de janvier 1992* un article à ce sujet. Moyennant l'utilisation de disquettes dont on est sûr, l'intérêt d'Ami'FastBack est à mon avis ailleurs, dans la sauvegarde de gros fichiers ou de partitions non AmigaDos.

4 Eléments divers

4.1 Ecraser ou ne pas écraser?

Quelles doivent être les conditions dans lesquelles un fichier doit être écrasé lors de la restauration ? La réponse n'est pas immédiate. **HDBackup** n'écrase jamais, lors de la restauration, un fichier plus récent présent sur l'unité de destination.

Liaisons dangereuses

Introduction

L'AmigaDos 2.0 a introduit une nouvelle notion, celle de liaisons. Certains disent aussi "liens". Nous nous conformerons ici à la terminologie du manuel livré par Commodore avec l'AmigaDos. Le mot "liaison" désigne le fichier qui établit le lien. Un lien est aussi bien l'équivalent pour des fichiers de données, de l'alias pour les fichiers exécutables.

On crée un fichier de liaison, appelons-le FLECHE, qui ne fait que pointer sur un fichier de destination. Appelons-le CIBLE. Pour commencer par les choses simples, on dispose pour ce faire de la commande Makelink de l'AmigaDos, dont la syntaxe est dans le cas de figure:

Makelink FLECHE CIBLE.

CIBLE est ici ce que l'on appelle un nom complet, c'est-à-dire comprenant le chemin complet de CIBLE s'il n'est pas dans le répertoire courant.

Lorsqu'un programme quelconque (une commande AmigaDos, un éditeur ou tout programme susceptible d'utiliser le fichier de données CIBLE) recevra comme argument FLECHE, il traitera en fait le fichier CIBLE. Ceci peut être très commode pour appeler un fichier enfoui dans une profonde arborescence de répertoires, ou pour faire en sorte de ne pas devoir modifier le programme si l'on déplace le fichier CIBLE. On peut créer une liaison vers un fichier ou vers un répertoire. Dans ce dernier cas, la commande Makelink demande l'option FORCE.

Liaisons matérielles et liens symboliques

Le lien décrit ci-dessus est qualifié de lien matériel car il concerne deux fichiers situés sur le même volume. La commande AmigaDos Makelink ne traite que de ce type de liens. Il existe aussi des liens symboliques. La différence tient à la manière de réaliser le lien.

Un fichier AmigaDos comporte un bloc dit "File Header", normalement suivi de blocs contenant les données proprement dites. Lorsque l'on établit un lien matériel, par exemple par la commande Makelink, AmigaDos place dans les octets 01D6 et 01D7 (vers le milieu de la dernière ligne du bloc) du fichier origine le numéro du bloc dans lequel se trouve le File Header du fichier destination. Cette information est amplement suffisante car le fichier destination se trouve sur la même unité physique. Par ailleurs, le fichier origine ne comporte qu'un File Header et aucun bloc de données, c'est pourquoi il apparaît comme un fichier de longueur nulle.

Le lien symbolique est plus souple, car le File Header du fichier liaison comporte, juste à la suite de ses octets de CheckSum, et sous la forme d'une chaîne ASCII, le chemin complet du fichier de destination, que ce dernier fichier réside ou non sur le même volume. Les liens symboliques ne peuvent être créés que par un appel à la fonction MakeLink() dans un programme.

Complications

1/ Structure des fichiers

A part leur longueur nulle et le fait qu'ils ne comportent qu'un bloc File Header et aucun bloc de données, les liaisons matérielles sont des fichiers de données classiques, de type FFFC ou -4. Il apparaissent donc comme des fichiers normaux dans l'affichage qui suit une commande DIR, LIST ou autre. Par contre pourquoi diable les liaisons symboliques ont-elles un code de type 3, qui est celui des répertoires ? - le commentaire que l'on trouve dans dosextens.h est d'ailleurs savoureux : "looks like dir, but may point to a file!" - Elles apparaissent par conséquent comme des répertoires dans les affichages dont nous venons de parler, mais il n'est évidemment pas question de faire un CD ou un DIR dessus, sauf bien

Deux cas de figure:

- ce fichier est une image sur laquelle on a travaillé depuis la sauvegarde, **HDBackup** a raison.

- vous avez fait confiance à un programme d'installation automatique qui vous a remplacé des fichiers sans le dire, ou vous vous êtes planté dans l'installation d'un programme qui s'accompagne de trois bibliothèques et deux fichiers de configuration, et après quelques manipulations malheureuses vous ne savez plus où vous en êtes. Si cela ne vous est jamais arrivé, vous êtes très fort, pensez au bricolo moyen pas très fûté dans mon genre. Il m'est arrivé de ne sortir d'une situation de ce type qu'en refaisant une restauration des répertoires critiques de ma partition système. Dans ce cas, je souhaitais évidemment que la restauration écrase les fichiers de même nom introduits après la sauvegarde. Il faut donc logiquement donner la préférence au programme qui vous offre le choix entre l'écrasement à la restauration ou non.

4.2 Les liens

Tous les programmes essayés restaurent les liens matériels; normalement, cela devrait être le cas pour les liens que l'utilisateur crée lui-même, puisque, prudemment, la commande Makelink ne gère que ces liens dits matériels, c.à-d. pointant sur un fichier de même unité logique. Il peut arriver qu'un programmeur à l'esprit tortueux crée des liens symboliques pointant vers une autre unité logique, auquel cas il peut y avoir des problèmes en cas de restauration vers une autre unité que l'unité d'origine. Je n'ai pas, faute de temps, écrit un programme créant un lien symbolique afin de tester les programmes de sauvegarde sur ce point. **ABackup** donne la possibilité de ne pas restaurer les liens.

4.3 Les reprises d'erreur

Fini le temps où un défaut sur une disquette faisait capoter tout le processus. Enfin, pas pour tout le monde, malheureusement... Pour tester le comportement des programmes dans ce cas de figure, j'ai fait avec chacun d'entre eux une sauvegarde de quelques répertoires, de quoi remplir deux disquettes. Ensuite, j'ai griffé à l'aide d'un cutter, sur environ 1 millimètre radialement, la surface inférieure de la première disquette, puis j'ai lancé la restauration.

Pour **ABackup** et **Quarterback**, tout se passe bien; le programme affiche un message proposant de sauter le fichier corrompu, et la restauration s'effectue sans problème sur les autres fichiers.

Ami-Back s'est un peu moins bien comporté: un message est apparu identifiant un premier fichier défectueux, puis un autre disant "Possibly some files skipped" (Probablement quelques fichiers manquants); le listing d'erreurs créé en fin de sauvegarde ne mentionnait que le premier fichier; en fait il en manquait quatre en tout. Néanmoins, la sauvegarde des fichiers non touchés s'est continuée sans problème.

Lorsque **HDBackup** a rencontré le mauvais bloc, le défilement des fichiers restaurés dans la fenêtre d'affichage s'est arrêté; après un délai qui m'a semblé long, bien qu'il ne fût que de 10 à 15 secondes, un message d'erreur parfaitement hermétique est apparu, en fait un numéro d'erreur de **BRU**, non documenté, suivi d'un numéro de bloc, probablement; redélai d'attente, nouveau message similaire, ceci pour la demi-douzaine de blocs endommagés; ensuite le programme a continué à parcourir la disquette sans rien faire pour autant, il a demandé la disquette suivante, l'a parcourue, et finalement la conclusion est apparue dans toute sa grandeur sauvage: "Backup aborted", terminé. Lamentable. Je sais bien que le test était dur, mais comme on le voit, certains programmes le passent très bien.

Profitant d'une de mes disquettes

sûr si la destination du lien est elle-même un répertoire. Aspirine svp. AmigaDos réagit d'ailleurs par un message approprié, sans dommage. Pas question non plus d'examiner ces fichiers au moyen d'un éditeur binaire en les appelant par leur nom, on tombe nécessairement sur la visualisation du fichier destination. Il faut utiliser le bon vieux DiskX ou la dernière version de AZap et trouver le numéro du bloc File Header du fichier de liaison à examiner.

2/ Considérations logiques

La différence de réalisation des liens matériels et symboliques est à l'origine d'un comportement différent lors de la restauration.

J'établis un lien de dh0:fleche vers dh0:placard/cible, et je sauvegarde dh0:. Qu'il s'agisse d'un lien matériel ou symbolique, si je restaure vers dh0:, le résultat sera le même. Par contre, si je restaure vers une autre partition dh1:, dans le cas d'une liaison matérielle, j'obtiendrai une liaison dh1:fleche qui pointera vers dh1:placard/cible. En effet, le contenu de dh1:fleche se réduit à un numéro de bloc, implicitement dans le même volume.

Dans le cas d'une liaison symbolique, le contenu de dh1:fleche est la chaîne ASCII "dh0:placard/cible", et le lien pointe sur un fichier destination situé dans dh0:.

Ceci est d'ailleurs sans doute la raison pour laquelle la commande Makelink de l'AmigaDos ne traite normalement que les liens matériels, moins délicats à traiter.

Comportement des programmes

Quarterback, AmiBack et ABackup (à l'exception de certaines versions, dont la 2.10) traitent correctement les liens matériels et symboliques.

Ces trois programmes refusent de sauvegarder ou de restaurer les liens si les fichiers de destination soit ne sont pas compris dans la sélection de la sauvegarde, soit, dans le cas de liens symboliques vers d'autres volumes, si le fichier destination n'est pas présent. Les différences tiennent à l'affichage. Les messages d'erreur sont variables, je signale simplement que les listings d'erreur fournis par Ami-Back sont parfois sibyllins et incomplets.

Par contre la documentation d'Ami-Back met clairement l'utilisateur en garde au sujet de la restauration des liens matériels sur une autre unité logique. La documentation de Quarterback ne souffle pas un mot sur les liens. ABackup offre dans ses menus de configuration l'option de prendre les liens en compte ou de les ignorer.

LHA, du moins la version dont je dispose, ne reconnaît pas les liens symboliques; dans le cas de liens matériels, comme on peut s'y attendre, il inclut dans l'archive, sous le nom du fichier liaison, le contenu du fichier destination.

Quant à Ami'FastBack, comme d'ailleurs Ami-Back en mode image, il est évident qu'il sauvegarde le fichier liaison tel quel, mais sans aucune vérification quant à l'existence du fichier destination.

Conclusion

La sauvegarde et la restauration des liens matériels ou symboliques peut causer des surprises, mais ne devrait pas poser de problèmes sérieux; elle demande certaines précautions, la meilleure étant d'avoir une bonne compréhension du fonctionnement des liens.

Exercice

Quel est l'intérêt de créer un lien sur un répertoire par rapport à la création d'une assignation ? Autrement dit, quand vaut-il mieux écrire:

makelink toto dh0:placard

que

assign toto: dh0:placard ?

Ceux qui m'enverront une réponse et une disquette recevront un petit programme de 8000 octets écrit par Denis Gounelle et qui permet de créer des liens matériels et logiciels; le contenu des réponses fera le cas échéant l'objet d'un petit article.

rayées, avant de la jeter, j'ai essayé une sauvegarde en y insérant ladite disquette. Tout s'est bien passé, sauf encore une fois pour **HDBackup**, qui n'a pas protesté puis qu'il ne vérifie apparemment pas en cours d'écriture; l'article de menu "Différences" étant resté désespérément grisé, je n'ai pas pu faire de vérification. Et même si cette fonction avait marché, elle aurait encore imposé, après une sauvegarde pas particulièrement rapide, la relecture de toutes les disquettes!

5 Invitation aux commentaires

Un essai de ce type est forcément incomplet. On pourrait presque écrire un bouquin entier sur le sujet; il y a une palanquée de programmes du Domaine Public, je n'en ai examiné qu'un. J'ai pu faire des erreurs ou des omissions; comme cet article sera suivi d'un autre qui traitera de la sauvegarde sur bande magnétique, je me ferai un plaisir à cette occasion de publier tout commentaire des auteurs ou de leurs représentants; le but de toute la manip est d'informer le lecteur le mieux possible et aussi d'inciter les auteurs à améliorer constamment leurs produits.

En particulier, si quelqu'un arrive sur **HDBackup** à sauvegarder en comprimant réellement les fichiers, à faire marcher la fonction "Différences" et à sauvegarder en mode fichier, qu'il me le signale, je serai soulagé de publier un rectificatif, mais je ne peux décrire que ce que j'ai expérimenté, sur une machine somme toute assez "catholique", la carte GVP ne m'ayant jamais posé de problèmes de compatibilité.

Si vous souhaitez que j'essaie l'une ou l'autre manip qui vous intéresse sur ces programmes, je le ferai volontiers, mais n'oubliez pas qu'*Avancée* et *CIS* répondront efficacement à vos questions sur **Ami-Back** et **Quarterback**, et que *Xavier Leclercq* et *Denis Gounelle* seront toujours heureux de recevoir votre courrier et vos commentaires.

6 Conclusion

Commençons par les outsiders.

Ami'FastBack: Une idée originale. Ce programme demande une amélioration de ses performances pour être réellement intéressant comme programme de sauvegarde. Il est potentiellement intéressant pour certaines applications particulières: A-Max, passerelles, sauvegarde de très gros fichiers. Espérons que *Xavier Leclercq* trouvera le temps d'y apporter toutes les améliorations qu'il a en tête.

LHA: s'impose dans un cas de figure bien précis: sauvegarde sur disque à cartouche avec une compression maximale. La lenteur de la sauvegarde n'a d'égale que la rapidité de la décompression, ce qui est l'inverse de ce que l'on souhaiterait dans notre cas de figure. Ceci vient du fait que ce programme a certainement été optimisé pour la vitesse de décompression, ce qui est normal vu sa vocation.

Ensuite les classiques:

HDBackup: sur ma configuration, il a refusé de sauvegarder sur autre chose que df0: et df1:, la reprise d'erreur s'est mal passé, une partition de 4 Moctets sans compression donne une archive de 5.6 Moctets, l'interface utilisateur est minimale. Même si les fonctions qui n'ont pas marché sur ma machine fonctionnent sur d'autres configurations, ce que j'espère, la performance pour le moins modeste, le traitement peu satisfaisant des erreurs et la pauvreté de l'interface utilisateur suffisent à le proscrire. Virez-le ainsi que ses fichiers d'accompagnement, vous récupérerez très exactement 197.315 octets.

Quarterback 5.0: un bon programme, convivial, une performance correcte en compression, surtout si vous n'avez pas beaucoup de fichiers déjà compactés, très rapide en sauvegarde sans compression, un peu lent en compression. Une bonne reprise d'erreur, une documentation superbe, une interface ARexx également superbe, les Quarterback Tools en prime. Gère les bandes magnétiques (voir essai dans un prochain numéro).

Ami-Back 2.0: également un bon programme, rapide au détriment de la performance en compression, accompagné d'un joli programme de lancement de sauvegardes automatiques Ami-Sched; il possède le mode Image qui devrait faire le bonheur des propriétaires d'A-Max ou de cartes passerelles PC. Gestion puissante des bandes magnétiques (même remarque). Les auteurs de ces deux programmes devraient se pencher sur le problème de la compression des fichiers déjà comprimés. Pour QuarterBack, ce problème a déjà été signalé dans un essai d'il y a quelque temps. Ce ne devrait pas être très difficile à régler.

ABackup 2.10: C'est la révélation de cet essai. Rapide et performant. En mode comprimé NUKE, il est un peu plus lent qu'Ami-Back 2.0, pour un taux de compression plus que double. Son interface est conviviale, il traite intelligemment les fichiers déjà comprimés. Lorsque *Denis Gounelle* y aura incorporé un mode de sauvegarde "image" et une interface correcte pour les bandes magnétiques, il faudra que les auteurs des programmes commerciaux fassent quelque chose. En attendant, pour la sauvegarde classique, c'est notre maître choix.

7 Où les trouver?

Logiciel: LHA V2.13 sur Fish 715

Logiciel: ABackup sur Fish 780, sur HD#1 de Serge Hammouche ou directement chez l'auteur Denis Gounelle (50F pour avoir la dernière version enregistrée, 100F pour avoir les mises jours automatiquement).

Logiciel: Ami'Fast Back 120 F, chez les distributeurs.
Distributeur: FDS, 82 rue Sailly, BP134, 59453 Lys Lez Lannoy Cedex
Prix: 150F

Logiciel: QuarterBack 5.0 +Quarterback Tools
Importateur: C.I.S., 14 Av. Hertz 33600 Pessac Tél. +56 36 34 41
Prix: 790 F

Logiciel: Ami-Back 2.0
Importateur: Avancée, 93-95 Av. du Général Leclerc 75014 Paris
Prix: 490 F

Logiciel: HDBackup, sur votre disquette Extras 2.xx et suivantes.

ATTILA

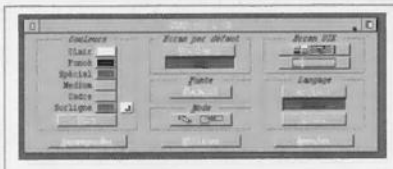
LE TOP DP SUR AMIGA

Association Loi 1901.
BP 192 63805
COURNON CEDEX
Tél:73-69-48-84

ATTILA propose sa collection de disquettes du domaine public à tous les possésseurs d'Amiga, comprenant utilitaires (CAMs, FISHs, DPAT..), trackmos, musiques, animations ray-tracées, séries pour adultes, programmation... Les nouveautés ne s'arrêtent pas non plus de nous parvenir.

Traitement express sous 48 heures
(12 Francs la disquette ...)

Catalogue (compat.K.S 1.2, 13, 2.0, 3.0) contre 10Frs avec vos coordonées, abonnement possible.



UIK

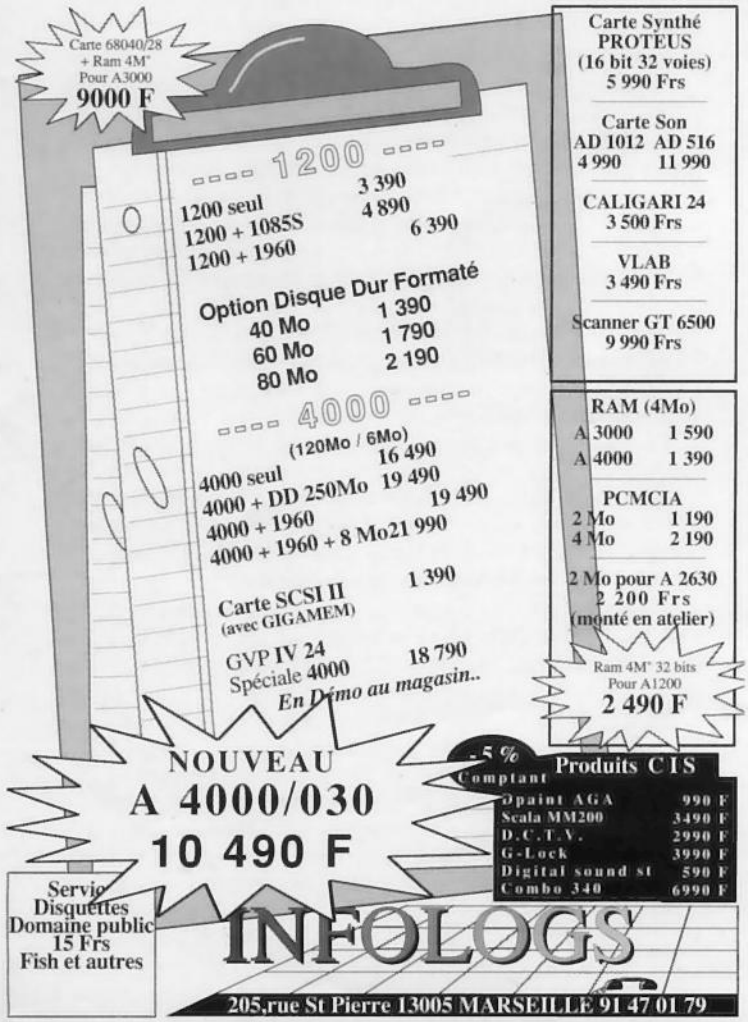
- Offre des objets pour la construction d'interfaces utilisateur de qualité professionnelle, utilisant ARexx, images, sons, musiques, etc... L'aspect visuel par défaut est le "look 3D".
- S'ajuste automatiquement sur les choix de l'utilisateur : police, couleurs, modes de sélection, mode d'écran, langue, etc...
- Utilisable avec compilateur C, Pascal, Assembleur, etc..., compatible avec AmigaDOS™ 1.x, 2.x et 3.0, mêmes aspects et mêmes fonctionnalités.

User Interface Kit

- Seule une connaissance sommaire du système est requise pour faire des interfaces utilisateur sophistiquées.
- Rend accessible la programmation orientée objets facile, et permet une programmation du type "jeu de construction" rapide et motivante.
- Programmé en assembleur et en langage C.
- Programmation par évènements : UIK prend en charge la boucle de gestion d'évènements. Les applications sont toujours prêtes à recevoir tout évènement utilisateur ou programme, et le programmeur assigne des fonctions aux objets DYNAMIQUEMENT et relatives à des évènements spécifiques.
- Gestion de 2 langues sous 1.x et 2.04, et autant que possible sous 2.1 et 3.0, grâce à l'utilisation automatique de locale.library.

Pour TOUT programmeur professionnel ou débutant

L'ensemble de développement UIK 550FTTC. Disponible chez votre revendeur ou directement: Jean-Michel Forgeas, 16170 Bordeville, France.
Autres pays: Commandez par cheque : 650 Francs français.



C L A V I U S

EMULATION

Un Mac en couleur

Voici **Emplant**! L'émulateur Mac couleur tant attendu. Tout comme son concurrent, sa vitesse et ses performances dépendent de l'Amiga utilisé.Offre de lancement : **3590F**

AMAX: UN VRAI MAC DANS VOS AMIGAS!

Carte interne pour A2000/3000&4000 Lecture, formatage, écriture Mac 800K et 1,44Mo directs sur le lecteur interne Amiga, sans transfert. Lecteur Mac externe toujours reconnu. Compatible Système 7, accès aux partitions AmigaDOS, affichage en scrolling virtuel jusqu'à 2048*2048 pixels, nette amélioration des préférences Startup , Hard Disk/SCSI, & Memory. Clavier étendu Apple, SuperDrive supportant les disquettes 720K : **3390 F**

PROMO! AMaxII + lecteur floppy exter. Mac : **2190 F**

Cartes & Disques Durs

Du NOUVEAU chez ICD

Trifecta : Hardcard Interface IDE et/ou SCSI 1 & 2 *la plus rapide jamais réalisée*, les durs 2, 5" et 3,5" peuvent y être fixés, et également Ramcard jusqu'à 8Mo 0WaitState. En Sidecar pour les 500. **500EC** : 2970 F/ **500LX** : 3300 F/ **2000EC** : 1990 F/ **2000LX** : 2450 F/ **LX kit** : 640 F

AdSpeed :Carte accélé. 15Mhz, mémoi. cache32K **1590F**

KickBack/Start ROM Switcher: D'autres rom switchers sont sur le marché , aucun n'a ce que nous vous proposonset ce n'est pas plus cher; Tt Amiga : ..... **280 F**

Flicker Free Video II. Consacré meilleur désentrelaceur par toute la Presse Amiga, 100% compatible ECS, ttes révisions OS, max. Overscan, Amiga 500 et au-dessus, moniteur MultiSync. ou VGA ..... **2390 F**

MUSIQUE

UN ÉCHANTILLONEUR STÉRÉO 16 BIT!

Le rêve devenu réalité sur Amiga

La cartouche **CLARITY16** est compatible et interactive avec tous les samplers pros (Sample Dump), fréqu. échantillonage 44,1Khz. Edition des sons en 2D et 3D (FFT 128points); effets spéciaux (echo, reverb, flange, room, hall), égaliseur digital, séquencer pour mix et remix). Assignation des échantillons aux touches clavier Amiga. Emission & réception Midi. Toutes les fonctions d'édition en temps réel; Enregistrement et lecture des sons par prises cinch niveau ligne. Doc sur demande Commandez *"CLARITY 16"* et recevez la pour .. **1390 F** ttc franco!

QUARTET, super séquencer d'échantillons pour être mis en musique.Livré avec une bibliothèque de 100 sons. Saisie de note par souris, ordi.,ou Midi. ..... **520 F**

STEREO MASTER SAMPLER, Cartouche sur port //, livrée avec cable de connection sur tt walkman ou prise casque vers tt ampli, mini séquencer +18 échantillons ..... **440 F**

VIDEO & Musique

VideoMaster à la fois digitaliseur vidéo et échantilloneur audio. La première vrai solution Multimédia sur Amiga! Colorisation par filtres fournis.Audios compatible Amas2, Stéréo Master, etc..1mo mini requis. Incroyable:..... ..... **740F**

DIVERS

SIMM 1Mo: ..... **290 F**

68030/25Mhz Motorola boitier céramique pour remplacer votre version "eco" **1390 F** . 33Mhz: ..... **1690 F**

19 rue Houdon 75018 PARIS Tél (1) 42 62 90 19 Fx (1) 42 62 95 85
M° Pigalle *Expéditions sur simple appel, Cartes de Crédit acceptées*

Je désire recevoir _____ au prix total de _____
Je joins mon règlement global (chèque,CCP,Carte Bleue) Port en sus.
Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal et Ville : _____ an393

Les Librairies

*Après une courte interruption pour cause d'actualité très chargée, nous reprenons ce mois-ci la suite de notre grande SAGA des librairies. Aujourd'hui, nous allons aborder concrètement l'utilisation d'**Exec** au travers d'un petit programme en assembleur. Ceci va nous permettre d'introduire progressivement une autre librairie fondamentale de l'Amiga: Intuition.*

Un petit exemple...

Nous avons vu la dernière fois certains des rôles fondamentaux d'Exec: gestion des listes, de la mémoire et du multi-tâche. Je vous propose aujourd'hui de mettre en application tous ces concepts au travers d'un exemple simple. Nous allons programmer un petit utilitaire qui espionnera les zones mémoire des 7 vecteurs d'interruption 68000 et des 3 vecteurs KickStart de la structure **ExecBase (KickMemPtr, KickTagPtr et KickCheckSum)** de façon à ce qu'à la moindre modification d'un des vecteurs, l'utilisateur soit averti. L'intérêt de ce type de programme est évident: modifier les vecteurs 68000 est extrêmement dangereux pour le système, pour ne pas dire carrément illégal ! Si un programme quelconque s'amuse à taper sauvagement dans cette zone, vous serez aussitôt averti. De plus, la plupart des virus détournent un ou plusieurs vecteurs KickStart du système, de façon à résister à un RESET. L'utilisateur prévenu pourra alors choisir de laisser le vecteur modifié ou de le remettre à son ancienne valeur.

La programmation de ce petit utilitaire va nous permettre d'aborder plusieurs concepts très importants. En tout premier lieu, notre programme se doit d'être rapide. Il consulte les vecteurs en permanence, donc il doit utiliser un minimum de temps machine. La meilleure façon d'implémenter ceci est d'utiliser une interruption. Ce concept n'a pas encore été abordé, mais ne vous inquiétez pas, il existe dans Exec des fonctions très simples et très faciles à utiliser: **AddIntServer()** et **RemIntServer()**. Notre programme comporte 2 parties: une première initialisation qui implémente une petite interruption, puis l'interruption elle-même qui est "relogeable" c'est à dire qui peut fonctionner à n'importe quelle adresse mémoire. Ceci va nous permettre d'utiliser les fonctions d'allocation/libération de la mémoire: **AllocMem()** et **FreeMem()**. De plus, le programme est volontairement très court (pour l'instant). Il se présente sous forme d'un petit fichier exécutable, avec un minimum de fioritures: pas d'interface, pas de fenêtre, peu de dialogues. Il fonctionne comme une "bascule": au premier appel, le programme installe l'interruption, et si on le relance, il enlève l'interruption. Ceci va être réalisé au moyen d'une fonction de recherche d'un noeud dans une liste: **FindName()**.

Comment ça marche?

Le programme est lancé normalement depuis le CLI, mais il peut aussi être placé dans votre startup-sequence. Il ne "bloque" pas la fenêtre du CLI et il n'a pas besoin d'être lancé avec un "run". Il commence par rechercher le canal de sortie standard *(celui du CLI donc)* au moyen de la fonction **Output()** de la librairie DOS, ceci afin d'afficher un petit message grâce à la fonction **Write()**. Ensuite, il recherche si son interruption est déjà dans le système. Cette interruption s'appelle **"VBL/CheckMem_It"**, donc il peut la retrouver facilement en utilisant la fonction **FindName()** qui recherche un noeud dans une liste, en utilisant son nom. En effet, Exec gère un système appelé "serveur d'interruptions" qui consiste à mettre toutes les interruptions de même niveau dans une même liste. Chaque interruption est en fait une structure particulière dont le début est une structure de type noeud:

```
struct Interrupt
    {
    struct Node is_Node;
    APTR is_Data;
    void (*is_Code)();
    }
```

Le champ **(*is_Code)()** DOIT être initialisé avec l'adresse du point d'entrée de la routine aux interruptions. Le champ is_Data contient l'adresse d'une zone ou peuvent éventuellement être stockées des données nécessaires à cette routine. Le registre A1 sera automatiquement initialisé avec cette adresse lorsque la routine d'interruption sera invoquée par le serveur. Enfin, cette routine DOIT PRESERVER les registres qu'elle utilise, et DOIT SE TERMINER par RTS (et non RTE).

L'interruption est donc avant tout un noeud, avec un type, une priorité et un nom. Le type d'un noeud d'interruption hard est toujours 02. La priorité permet de privilégier une interruption par rapport à une autre de même niveau. Le niveau d'interruption, que l'on passe à la fonction **AddIntServer()**, correspond à une valeur prise dans l'échelle des pseudos-priorités hardware de l'Amiga (de 0 à 13). Nous le fixerons à 5, ce qui correspond à l'interruption du blanking vertical (ou raster), c'est à dire le moment où le spot vidéo remonte pour recommencer à tracer l'image. Ainsi, les vecteurs seront consultés 50 fois par seconde. Enfin, le nom choisi est **"VBL/CheckMem_It"**, mais rien ne vous empêche de le changer. L'essentiel, c'est que le programme soit capable de retrouver son interruption. Au lancement du programme, si l'interruption est déjà présente, on doit alors l'enlever du système *(le programme fonctionne comme un interrupteur)*, en utilisant la fonction **RemIntServer()**. Si par contre l'interruption **"CheckMem_It"** ne se trouve pas dans le système, on va l'installer au moyen de **AddIntServer()**. *(Après l'installation, on pourra vérifier que l'interruption "tourne" avec X-Oper ou ARTM).*

Dans les 2 cas, le programme se termine sans attendre par un RTS. Inutile donc de le lancer avec un "run". Par contre, il ne faut pas oublier un détail très important: lorsqu'une commande est lancée depuis le CLI, elle est d'abord chargée par la fonction **LoadSeg()** qui alloue de la mémoire et y place les segments de la commande, en utilisant une table de relocation pour toutes les adresses absolues du programme. Ensuite, le CLI effectue un JSR vers le point d'entrée du programme, qui est donc considéré comme un véritable sous-programme du CLI! Mais lorsque le programme se termine (RTS), le CLI reprend le contrôle et LIBERE les zones mémoires allouées pour la commande. Et c'est dans ces

zones mémoires que se trouvent la structure Interrupt, ainsi que son code et ses données. Ces zones étant libérées, elles peuvent être ensuite ré-utilisées et écrasées par un autre programme, ce qui planterait gravement le système. C'est pourquoi avant d'installer l'interruption, notre programme doit allouer de la mémoire pour la structure Interrupt, pour le code et les données, puis y recopier ces zones. Inversement, lorsqu'on enlève l'interruption, il ne faut pas oublier de libérer les zones déjà allouées, car la fonction **RemIntServer()** ne libère pas de mémoire. Elle se contente d'extraire le noeud d'interruption de la liste **IntrList** (listing du programme, début voir ci-dessous).

Remarques

Ce programme n'en est qu'à sa première version. Il comporte quelques défauts, dont le plus évident est son absence totale d'interface. Si un vecteur est modifié, l'utilisateur ne voit qu'un joli dégradé de couleurs! Il serait préférable d'expliquer la situation, en indiquant clairement quel vecteur a été modifié, et qu'est-ce qu'on attend de l'utilisateur...

Mais cet aspect rustique est volontaire: nous n'avons utilisé qu'une petite interruption pour faire le travail. Or, pendant une interruption, beaucoup de choses simples sont interdites, comme par exemple allouer de la mémoire. Par conséquent, il est impossible d'ouvrir une fenêtre ou d'afficher une alerte pendant une interruption. Il est clair que si nous voulons dialoguer avec l'utilisateur, il va falloir trouver un moyen de "sortir" de l'interruption.

Tout ceci fera l'objet de l'article du mois prochain. Nous verrons comment on peut améliorer ce programme en RAJOUTANT une tâche dans le système, puis en réveillant cette tâche depuis l'interruption! Ce sera alors l'occasion pour nous de pénétrer dans le monde merveilleux d'Intuition...

Gilles Soulet

soulet@enac.dgac.fr

```
;*********************************************************
;**                                                     **
;** CheckMem : teste les vecteurs du système aux interruptions **
;**                                                     **
;**     (Réalisé pour Amiga News par Gilles  Soulet)    **
;**                                                     **
;**                Version 1.0                          **
;*********************************************************

; Cette première version est très simplifiée : lorsqu'un vecteur
; est modifié, l'interruption VBL/CheckMem le détecte et bloque
; la machine en affichant un dégradé de couleurs. En cliquant
; sur le bouton de gauche, l'utilisateur corrige le vecteur,
; et en cliquant le bouton de droite, il accepte la modification.

; Tous les offsets sont exprimés en clair et définis localement.
; Donc ce fichier est directement utilisable et ne nécessite
; aucun fichier include externe.

; offsets d'Exec

execbase        equ 4
rastervector    equ 144
addintserver    equ -168
remintserver    equ -174
output          equ -60
write           equ -48
close           equ -36
open            equ -30
nodename        equ 10
forbid          equ -132
permit          equ -138
enable          equ -126
disable         equ -120
openlib         equ -408
closelib        equ -414
allocmem        equ -198
freemem         equ -210
findname        equ -276
KickMemPtr      equ 546

; offsets d'Intuition
displaybeep     equ -96

; point d'entrée
entree          move.l execbase,a6      Base fondamentale à l'adresse 4
                lea intname,a1          ouverture Intuition
                jsr openlib(a6)
                beq kill                pas d'Intuition, on sort !
                move.l d0,intbase

                lea dosname,a1          dos.library necessaire ...
                jsr openlib(a6)         pour afficher les messages (puts)
                tst.l d0
                beq kill2               pas de dos: on sort avec Flash
                move.l d0,dosbase

                lea mess0,a0            affiche message de présentation
                jsr puts

; Ici, on recherche si notre interruption est déjà présente, auquel
; cas on devra l'enlever du système.
; On se place à l'Offset de l'interruption du raster (VBL), où l'on
; trouve une structure IntVector, dont le premier champ pointe
; sur la liste des noeuds

                lea NameIt,a1           nom de l'interruption
                lea rastervector(a6),a0     pointeur sur stucture IntVector
                move.l (a0),a0          -> serverList
                jsr findname(a6)        Interrupt déjà présente ?
                bne remit               Oui, il faut l'enlever

; sinon, installation de l'Interruption : On utilise AddIntServer().
; On passe en paramètre la pseudo-priorité (ici, 5) et un pointeur
; vers la structure correctement initialisée. Ne pas oublier de
; recopier la structure, le code et les données dans une zone mémoire
; préalablement allouée!

                move.l #FinIt-DebutIt,d0  alloue zone suffisante
                move.l #$10000,d1       mémoire allouée remplie de 0
                jsr allocmem(a6)        allocation
                tst.l d0                résultat dans d0
                beq erreur_alloc        si nul, plus de mémoire !

; On recopie la structure, le code et les données :

                lea structIt,a1             début de zone
                move.l d0,a0                destination
                move.l #FinIt-DebutIt-1,d1
loop            move.b (a1)+,(a0)+
                dbf d1,loop                 recopie FinIt-DébutIt octets

; Pendant qu'on lit les vecteurs et qu'on les stocke dans
; notre tampon, on interdit la commutation et les Interruptions !

                jsr disable(a6)             Zone critique ...
                move.l d0,a1                début struture
                lea NameIt-structIt(a1),a0 début du nom
                move.l a0,is_Name(a1)       placé dans la structure
                lea CodeIt-structIt(a1),a0 début Code
                move.l a0,is_Code(a1)       placé dans la structure
                lea DataIt-structIt(a1),a0 début Données
                move.l a0,is_Data(a1)       placé dans la structure
                lea $64,a1                  adresse 1er vecteur 68000
                moveq #6,d1                 7 vecteurs d'Interruptions ...
sauveloop       move.l (a1)+,(a0)+
                dbf d1,sauveloop            ... préservés !

                move.l execbase,a1          base d'Exec
                lea KickMemPtr(a1),a1       pointeur sur vecteurs Kick
                moveq #2,d1                 3 vecteurs KickStart ...
sauveloop2      move.l (a1)+,(a0)+
                dbf d1,sauveloop2           ... préservés

                jsr enable(a6)              autorise multi-tâche et Its
                move.l d0,a1                début structure recopiée
                moveq #5,d0                 pseudo priorite VBL=5
                jsr addintserver(a6)        ajoute l'interruption !!!
                lea mess1,a0                message interruption installée
                jsr puts
                bra.s sortie                fin
```

```
; Ici, on doit enlever l'interruption
; On utilise la fonction RemIntServer()
; avec les mêmes paramètres ...

remit           move.l d0,d6            préserve pointeur sur zone
                moveq #5,d0             pseudo priorite VBL=5
                move.l d6,a1            struture
                jsr remintserver(a6)    enlève serveur

                move.l d6,a1            zone mémoire de la structure
                move.l #FinIt-DebutIt,d0 taille zone
                jsr freemem(a6)         libère mémoire de l'interrupt

                lea mess2,a0            message interruption enlevée
                jsr puts
                bra.s sortie            et fin !

; sortie en cas d'allocation mémoire impossible pour l'interruption :

erreur_alloc    lea mess3,a0            message d'erreur
                jsr puts

sortie          move.l dosbase,a1       ferme lib Dos
                jsr closelib(a6)
sortie2         move.l intbase,a1       ferme lib Intuition
                jsr closelib(a6)
                moveq #0,d0
kill            rts                     et on sort définitivement !!!

; Si on ne peut pas ouvrir la librairie dos, on envoie un
; flash sur l'écran, avec la fonction DisplayBeep()
; Cette fonction fait "flasher" l'écran dont l'adresse est
; passée en paramètre dans a0. Si a0 = 0, tous les écrans flashent...

kill2           move.l intbase,a6       base intuition
                sub.l a0,a0             0 = flash sur tous les écran !
                jsr displaybeep(a6)     Flash d'écran+bruitage sur 2.1
                bra.s sortie2
;
; puts : affiche une chaine de caracteres dans la fenetre standard
; => a0 -> chaine , avec 1er octet = longueur de cette chaine
;
puts            movem.l d7/a6,-(a7)
                move.l a0,d7            sauve ptr sur chaine
                move.l dosbase,d0
                beq.s putsfin           si pas de librairie dos,
                movea.l d0,a6           on peut pas écrire
                jsr output(a6)          récupère canal sortie std
                move.l d0,d1            si nul, pas de CLI
                beq.s putsfin
                move.l d7,a0            chaine
                move.l d1,d7
                moveq #0,d3
                move.b (a0)+,d3         longueur (1er octet)
                move.l a0,d2            pointeur
                jsr write(a6)           affiche !
putsfin         movem.l (a7)+,d7/a6
                rts

; Section des chaines

intname         dc.b "intuition.library",0
dosname         dc.b "dos.library",0

        even
mess0   dc.b mess1-mess0-1,10,"CheckMem 1.0 par Gillus(93)",10
mess1   dc.b mess2-mess1-1,"Interruption installée ...",10,10
mess2   dc.b mess3-mess2-1,"CheckMem quitte votre system !",10,10
mess3   dc.b dummy1-mess3-1,"Erreur d'allocation mémoire !!!",10,10

dummy1      dc.b "CheckMem, par Gilles SOULET (Janvier 1993)",0
dummy2      dc.b "Pour tout renseignement, Mail: soulet@irit.fr",0

;-----------------------------------------------------------
;---        Ici commence la zone qui sera recopiée      --
;-----------------------------------------------------------
DebutIt

; offsets de la structure Interrupt, ils sont
; utilisés pour accéder aux champs de cette structure.

is_Name         equ 10
is_Data         equ 14
is_Code         equ 18

; structure Interrupt elle-même :

structIt        dc.l 0      succ        maj par exec
                dc.l 0      pred        maj par exec
                dc.b 2      type IT : 2 = Interrupt
                dc.b 0      priorite dans la liste
                dc.l 0      is_Name     = nom du noeud
                dc.l 0      is_Data     = ptr sur tampons
                dc.l 0      is_Code     = ptr sur le code

; Routine aux interruption : elle teste les 7 vecteurs d'interruption
; 68000 ainsi que les 3 vecteurs KickMemPtr, KickTagPtr
; et KickCheckSum
; Il FAUT empiler les registres que l'on utilise !!!
; L'adresse du tampon "CodeIt" est dans a1

CodeIt          movem.l d0-d7/a0-a6,-(a7)
                lea $64,a2              base des vecteurs
                moveq #6,d1             7 vecteurs It 68000
Tstloop         cmpm.l (a2)+,(a1)+      compare vecteur
                beq.s VectOk            vecteur It OK

; Ici, un des vecteurs d'Interruption a été modifié :
; On prévient l'utilisateur avec notre fonction d'alerte qui
; affiche un dégradé de couleurs, puis qui attend un clic souris
; pour corriger le vecteur ou bien accepter la nouvelle valeur.

                bsr VecAlerte
VectOk          dbf d1,Tstloop          passe au vecteur suivant

; ensuite, on continue en consultant les vecteurs KickStart

                move.l execbase,a2
                lea KickMemPtr(a2),a2
                moveq #2,d1             3 vecteurs Kick
Tstloop2        cmpm.l (a2)+,(a1)+      compare vecteur
                beq.s VectOk2           vecteur It OK
                bsr VecAlerte
VectOk2         dbf d1,Tstloop2         passe au vecteur suivant

Tstsortie       movem.l (a7)+,d0-d7/a0-a6
                rts                     fin de l'interruption

; VecAlerte bloque l'Amiga en attente d'un clic souris :
;
; - Bouton gauche : on corrige le vecteur modifié
; - Bouton droit : on accepte la modification, et donc
;   on mémorise la nouvelle valeur
;
; => a2 = adresse vecteur modifié + 4   (à cause de la post-indexation)
;   a1 = adresse vecteur original + 4

VecAlerte       move.w $dff006,$dff180  Position X Spot->couleur de fond
                btst #10,$dff016        teste bouton droit souris ...
                beq.s Okmodif           si bouton droit, on accepte
modif.
                btst #6,$bfe001   si bouton gauche, on corrige vecteur
                bne.s VecAlerte
                move.l -4(a1),-4(a2)    ici, correction ...
                rts
Okmodif         move.l -4(a2),-4(a1)    .. et ici, on accepte!!!
                rts

; Tampon de stockage: c'est ici que l'on mémorise les 10 vecteurs
; Cette adresse est automatiquement passée dans le registre a1
; par le serveur d'interruption

DataIt          ds.l 10         7 Vecteurs It + 3 Vecteurs Kick

                even
NameIt          dc.b "VBL/CheckMem_It",0   nom de l'interruption

dosbase         ds.l 1
intbase         ds.l 1
reqbase         ds.l 1

FinIt

;------------------------- Fin du Listing -------------------------
```

FDS - FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL

Service Minitel : 36.15 FDS

Téléphone : 20.02.06.63 - Télécopie : 20.82.17.99

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500 / AMIGA 500+

A530 Turbo, 80 Mo, 1 Mo	6990 Frs
A530 Turbo, 120 Mo, 1 Mo	7990 Frs
A530 Turbo, 215 Mo, 1 Mo	10590 Frs
CHIPak 3240 : 4 Mo RAM 32 bits	Tél.

AMIGA 2000

COMBO 325, 1 Mo	4990 Frs
COMBO 340, 4 Mo	6990 Frs
G-FORCE 040	11990 Frs
Disques durs 120 à 420 Mo	Tél.
CHIPak 3240 : 4 Mo Ram 32 bits	Tél.

DISQUES DURS GVP

AMIGA 500 / AMIGA 500+

HD500, 80 Mo	3990 Frs
HD500, 120 Mo	4990 Frs
HD500, 215 Mo	6390 Frs
CHIPak 2001 : 2 Mo de RAM	Tél.

AMIGA 600 / 1200

HDK 1285 : 85 Mo interne	2890 Frs

AMIGA 2000

HCD+ : contrôleur SCSI seul	1290 Frs
HCD+, 80 Mo	3690 Frs
HCD+, 120 Mo	4390 Frs
HCD+, 215 Mo	6990 Frs
CHIPak 2001 : 2 Mo de RAM	Tél.

EXTENSIONS DE MEMOIRE

Pour Amiga 500 :	
PC505 - Carte 512 Ko + horloge	299 F
PC505 - Carte 512 Ko sans horl.	249 F
Pour Amiga 500+ :	
PC505+ - Carte 1 Mo sans horloge	449 F
Pour Amiga 500 & 500 + :	
PC800 - Se connecte sur le bus avec sortie pour DD. En 2 Mo	1.290 F
PC800 - Livrée en 4 Mo.	1.890 F
PC800 - Livrée en 8 Mo.	2.990 F
Pour Amiga 600 :	
PC605 - Carte 1 Mo interne	410 F
PC605 - Carte 1 Mo interne + horl.	490 F
Pour Amiga 600 & Amiga 1200 :	
CHIPak 602 - 2 Mo PCMCIA	1.490 F
CHIPak 604 - 4 Mo PCMCIA	2.190 F
CHIPak 602SF - 2 Mo Static	2.990 F

EMULATION PC/AT

GVP AT-500	1.190 F

Mini-carte AT 16 Mhz pour le mini slot du GVP HD 500 ou Combo A530 Turbo.

Le Petit Amiga Illustré N° 6

MiniCalcu : Mini-calculatrice permettant de réaliser les opérations usuelles (+ , - , / , *) et d'afficher le résultat en BINAIRE, OCTAL, HEXADECIMAL, DECIMAL et ASCII. Indispensable pour les programmeurs dans l'environnement multi-tâches de l'Amiga. Listing source en assembleur compris.
PAIlist : Il s'agit d'un ensemble de scripts SKSH ayant pour but de gérer un index des articles et programmes parus dans le PAI ! Avec une adaptation ces scripts peuvent être employés pour gérer un index des AmigaLibDisks de Mr. Fred Fish.
Amos : Comment réaliser une démo en Amos ? Une étape de plus est franchie ce mois-ci, avec la constitution d'un drapeau de 1000 points, ou plus, en plusieurs couleurs, et ceci avec beaucoup de temps machine libre. Listing source en AMOS compris.
ICONES_I et ICONES_II : Quelques ICONES pour votre propre environnement Workbench.
ARexx : **AMail** est la version ARexx de "Mail", utilitaire de gestion d'une petite boite aux lettres électronique. Listing source en ARexx compris.
TrojanTrap : Détecteur de quelques virus fichiers. Le hard-coding de cet utilitaire a été réalisé en PCQ. Cet utilitaire démontre bien qu'il est possible de réaliser de très bons programmes avec ce Pascal Amiga. Listing source en PCQ compris.
Aide : Utilitaire permettant d'obtenir rapidement une aide à propos d'une fonction AINSI C, (fprintf() par exemple) d'un offset de library (pour les programmeurs en assembleur), le contenu d'une structure, la définition d'une fonction avec ses arguments et registres d'appel... Listing source en C compris.
MKI : Anacronyme de (Mja(K)e (I)nfo, cet utilitaire nécessite le système d'exploitation 2.04 au minimum pour fonctionner et la jess.library. Il a pour but de créer des icônes qui lui sont données comme arguments. Il peut fonctionner avec ToolManager en mode CLI. Listing source en C compris.
EnterEn_v1.2 : Le but de EnterEnv est de créer des variables d'environnement d'une manière intéractive. Cette commande ne fonctionne qu'avec la version 2.04 du système d'exploitation au minimum. Une version 68020 est présente qui fonctionnera par exemple avec un A1200. Source en C compris.
DirectoryOpus : Le meilleur gestionnaire de fichiers du moment qui n'est pas un domaine public, permet grâce à sa library DOpus.library de créer ses propres interfaces pour nos utilitaires favoris. Deux requesters se trouvent dans le répertoire : DiskSalv et DKBTrace. Ceux-ci vous permettent d'appeler directement ces programmes depuis DOpus tout en apportant la simplicité de leur paramétrage !
Articles :
- **Manuel ASM pour débutants : 6ième partie** : Comment obtenir la date du jour ? Comment stopper un processus pendant un laps de temps déterminé ? Manipulations de répertoires.
- **Core_War** : C'est en 1949 que le concept d'auto-modification de données est né. Ce qui allait se nommer plus tard plus communément "virus informatique". Le saviez vous ?
- **Shinning** : Encore un livre de King. On en a d'ailleurs tiré un film cinématographique à grand succès.
- **UpRev** : Comment tenir à jour ses programmes à chaque fois que l'on effectue une modification au code source ? On peut employer UpRev qui mettra à jour un fichier 'header' en augmentant son numéro de révision, (et de version si nécessaire). La commande "version" du CLI/SHELL pourra être utilisée pour lire ce numéro de version. Listing source C compris.

Le Petit Amiga Illustré, c'est aussi l'image du mois, la musique du mois, la rubrique littérature, etc...

Abonnement 1 an (11 numéros) : 220 F

Le numéro seul : 40 Frs (port compris)

AMIGA 600	1990 Frs
AMIGA 1200	3490 Frs

Tél. pour les configurations...

DISQUETTES KAO 3"1/2
7,9 Frs l'unité par 10
6,9 Frs l'unité par 100

PRODUITS ADEPT DEVELOPEMENT

PAINTER 3D 690 Frs

Puissant logiciel de 3D compatible avec tous les Amiga, même avec un Amiga 500 et 1 Méga de mémoire. Version française avec manuel en couleurs.

HOME MUSIC KIT 690 Frs

Kit de digitalisation et de traitement du son composé d'un **Digitaliseur Stéréo** et des logiciels **Digital Studio III** et **Real Time Sound Processor II**.

Revendeurs intéressés, contactez-nous.

DESSIN, VIDEO & TITRAGE

ART DEPARTMENT PRO 2.2	Tél.
BROADCAST TITLER 2	1.990 F
BROADCAST TITLER 2 SHR	2.990 F
- FONT PACK 1	890 F
- FONT PACK 2	890 F
- FONT ENHANCER	990 F
CINEMORPH	990 F
DCTV	2.990 F
- INTERFACE RVB pour DCTV	2.490 F
- DCTV + INTERFACE RVB	4.990 F
DELUXE PAINT IV Fçs	899 F
DELUXE PAINT - AGA Fçs	990 F
G-LOCK de GVP	3.990 F
MEDIASTATION	1.690 F
Digiview+DigiPaint 3+Elan Performer 2.0	
MORPH PLUS	1.590 F
OPAL VISION (carte graphique)	7.990 F
SCALA MULTIMEDIA	3.490 F
SCALA VIDEO TITLER	690 F
VIDEO DIRECTOR	1.490 F

MUSIQUE

GVP - DIGITAL SOUND STUDIO	590 F

LOGICIELS DIVERS

AMI'FAST BACK 1.0	150 F
BLITZ TURBO	230 F
DISCOSCOPIE PRO 3.0	410 F
DOS-2-DOS	390 F
MAC-2-DOS	990 F
MASTER VIRUS KILLER V2.2	150 F
MULTISTART ELECTRONIQUE	350 F
ROM 2.04 ou 1.3	200 F
PACK DISKLOCK... 1.0b/2.0	150 F
QUARTERBACK 5.0 + TOOLS	790 F

BUREAUTIQUE

FINAL COPY	990 F
INTUICALC	790 F
PAGE SETTER 2	390 F
PAGE SETTER 3	690 F
PROFESSIONAL CALC	1.490 F
PROFESSIONAL PAGE 3.0	1.590 F
PROFESSIONAL DRAW 3.0	990 F
Pro Draw 3.0 + Pro Page 3.0	1.990 F
PROFIL	360 F
PROWRITE 3.3 Fçs. Cpatible 1200/4000	590 F

LANGAGE

AMOS Français	455 F
AMOS COMPILER	295 F
AMOS 3D	345 F
EASY AMOS	490 F
AMOS PRO	Tél.

LECTEURS DE DISQUETTES

Lecteur interne Amiga 500	520 F
PC880E - Lecteur externe 3"1/2	545 F
PC880B - Lecteur externe 3"1/2 + Blitz + système antivirus.	710 F
PC880B + compatible Cyclone	790 F
PC880B + soft et cptible XCopyPro	999 F

PERIPHERIQUES DIVERS

Souris mécanique PowerMouse	199 F
Souris optique Alfa Data	380 F
Câble Minitel + Moon 36.15 FDS	75 F
Alimentation Amiga 500	499 F

SERVICE DOMAINE PUBLIC

Fred FISH 1 à 820 et +
CAM 1 à 713 et +

DPAT - AMOS-DP - FDS - SHAREWARE-COMPENSE FDS - ETC....

Environ 4000 disquettes disponibles !!!

15 Frs la disquette.

Demandez vite notre catalogue !!!

Qualité oblige : Nous utilisons des disquettes certifiées de grandes marques pour la duplication.

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A : FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL,
82 rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

Vous pouvez aussi commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9h à 16h30 en utilisant votre Carte Bleue.

Conditions de vente : Inscrivez ci-dessous la référence, la désignation et le prix des articles de votre choix. Règlement joint par chèque, mandat ou carte bleue (minimum 100 Frs). Tous nos prix sont TTC et révisables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. La fiche technique de la plupart des articles est disponible sur simple demande. Si vous avez une Carte Bleue, vous pouvez aussi passer commande 24h/24 par Minitel **36.15 FDS**... Rubrique : 'Ecrire au service' après avoir ouvert votre BAL.

- SERVICE DP : Nbre de disquettes ..... x 15 Frs = ... Frs.
- MONTANT CUMULE AUTRES ARTICLES = ... Frs.
- Forfait port et emballage : 25 Frs pour le Domaine Public, 35 Frs pour les logiciels pro. & accessoires. 70 Frs pour les cartes accélératrices, disques durs... = ... Frs.
- Forfait recommandation (vivement conseillé) : 12 Frs = ... Frs.
- Catalogue complet 20 Frs ou 10 Frs avec une commande = ... Frs.

MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint **= ..... Frs.**

Carte Bleue n° : !____!____!____!____! Exp : !___!___!

Règlement par carte bleue : minimum 100 Frs

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... VILLE : .....

Signature

AmigaNews 03/93. - Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.

Vente Par Correspondance uniquement.

Domaine Public

par Cédric Beust

C'est avec un certain étonnement que je me suis rendu compte de la prééminence des programmeurs européens dans les DP que l'on voit ces temps-ci. Italiens, tchèques, suisses, anglais, hollandais, ils sont de plus en plus nombreux à nous proposer des programmes d'une qualité irréprochable et à faire preuve d'une créativité infatigable. Pourvu que ça dure!

MakeGuide

Makeguide est un portage très intéressant d'un logiciel existant sous Unix *(makeinfo)*. Ce dernier permet de générer à partir d'un fichier unique rédigé avec un certain formalisme plusieurs fichiers sous différentes formes :

- format hypertexte.
- format texte classique.
- format Postscript pour impression laser.

L'intérêt de ce portage est que l'auteur a ajouté à Makeguide la possibilité de générer des fichiers au format Amigaguide.

Amigaguide est le tout nouveau format d'aide que Commodore fournit en standard depuis le Kickstart 3.0 *(version 39)*. Il est destiné à fournir à l'utilisateur une aide soit asynchrone *(en dehors du programme, pour consultation)*, soit en cas de détresse pendant l'exécution de l'application *("à quoi sert ce bouton déjà?")*. Cette dernière fonction est encore très peu exploitée, mais en revanche, le format Amigaguide n'a pas attendu la totale propagation du Kickstart 3.0 pour s'imposer. Plusieurs programmes *(qu'ils soient DP ou commerciaux)* sont d'ores et déjà fournis avec ces fameux fichiers **.guide** *(citons ToolManager, Cybercron, SAS 6.0, MFR, AD2HT, etc...)*.

Amigaguide est un format de texte dit "hypertexte": le texte vous est présenté parsemé de mots-clé. Il vous suffit de cliquer sur un de ces mots-clé pour faire apparaître automatiquement l'aide correspondante *(il est inestimable par exemple de consulter les Autodocs via Amigaguide : un simple clic sur une structure et le fichier include le définissant est automatiquement chargé)*. L'outil standard de visualisation s'appelle Amigaguide mais il en existe d'autres dans le domaine public *(moins performants)*.

Mais revenons à Makeguide et plaçons-nous dans la situation d'un programmeur qui vient de développer une application et désire écrire sa documentation. L'idée d'Amigaguide est immédiate mais il lui vient aussi à l'idée qu'une documentation entièrement textuelle est indispensable afin que des utilisateurs, ne disposant pas de visualisateur Amigaguide, puissent lire la documentation avec un éditeur de texte classique.

Comment faire? Entretenir deux documentations séparées et les garder à jour conjointement? Délicat.

C'est ici qu'intervient MakeGuide. Pourvu que vous écriviez votre documentation dans son format, il se charge de produire pour vous des fichiers de texte sous les formats que j'ai énumérés plus haut. Il vous propose en fait beaucoup plus: création d'index, table des matières, références croisées, styles spéciaux *(gras, souligné, etc...)*.

Mais trêve d'explications, voici un petit fichier d'exemple :

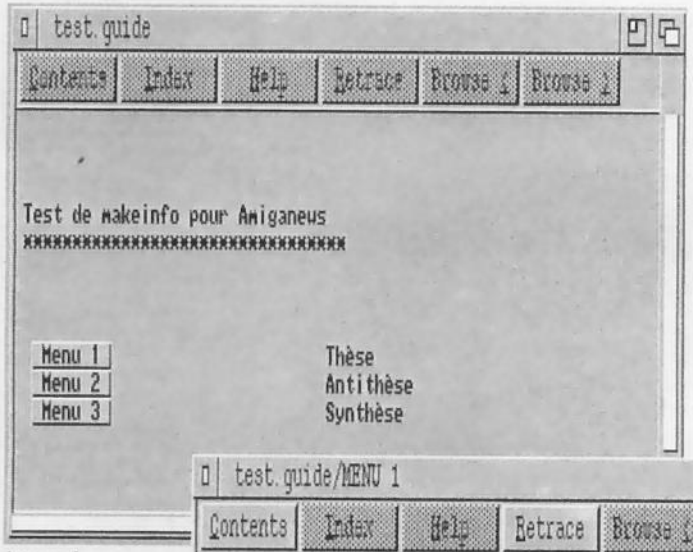


image 1

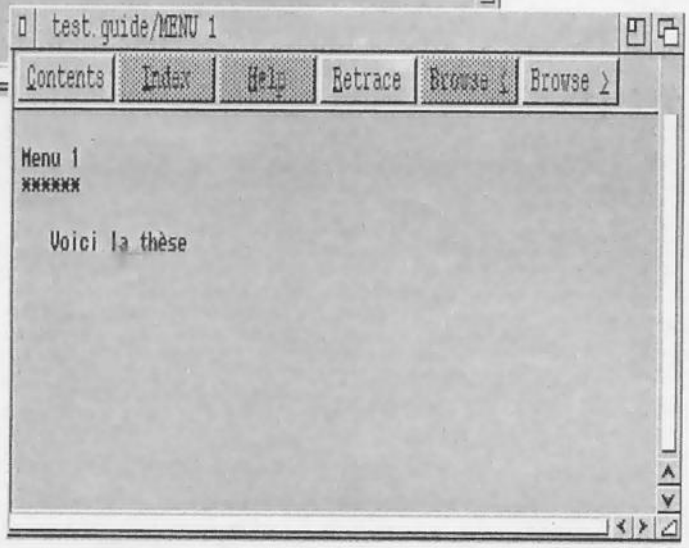


image 2

```
@setfilename test.guide
@titlepage
@settitle Test
@title
@subtitle Un exemple de fichier pour Makeguide
@author C'edric BEUST
@end titlepage
@setchapternewpage odd
@c %**end of header
@node TOP,,, (dir)
@top
@chapter Test de Makeinfo pour Amiganews
@menu
* Menu 1::          Thèse
* Menu 2::          Antithèse
* Menu 3::          Synthèse
@end menu
@node MENU 1,,,Top
@chapter Menu 1
Voici la thèse
@node MENU 2,,,Top
@chapter Menu 1
L'antithèse maintenant
@node MENU 3,,,Top
@chapter Menu 1
Et enfin la synthèse
@bye
```

Ensuite, on fait passer ce fichier par Makeguide:

```
1> makeinfo --amiga test.texinfo
Making AmigaGuide® file 'test.guide' from 'test.texinfo'.
1> run amigaguide test.guide
```

Cet exemple présente un menu avec trois entrées *(image 1)*. Chaque entrée apparaît comme un bouton et le simple fait de cliquer sur l'entrée correspondante fait apparaître le menu *(image 2)*. Ne soyez pas effrayé par la syntaxe du langage: celle d'Amigaguide est à peine plus simple mais n'est pas aussi souple! Une fois que votre documentation sera convenablement écrite, il ne vous restera plus qu'à produire un fichier Postscript pour avoir un superbe manuel de qualité égale à ce que produit LaTeX.

MakeInfo 1.49b, par Reinhard Spisser and Sebastiano Vigna Fish n°787

Yak

Yak est une commodité pour l'Atelier 2.0 *("encore une autre", comme le suggère l'acronyme: Yet Another Kommodity)*. Alors que les commodités foisonnent, celle-ci présente l'avantage d'être d'une taille raisonnable (12K) et de présenter malgré tout un certain nombre de fonctions intéressantes. En vrac :

- activation automatique de la fenêtre quand le pointeur s'immobilise dessus.
- activation de la fenêtre quand une touche est pressée.
- cyclage des fenêtres et des écrans
- agrandissement/diminution des fenêtres par touches.
- démarrage d'un shell.

Bref, Yak est un compromis très bon marché d'une bonne demi-douzaine de programmes remplissant la même fonction mais offrant parfois beaucoup plus de fonctions que ce qui est vraiment nécessaire. Signalons pour finir que la documentation est en français.

Yak, par Martin W. Scott
Fish n°782

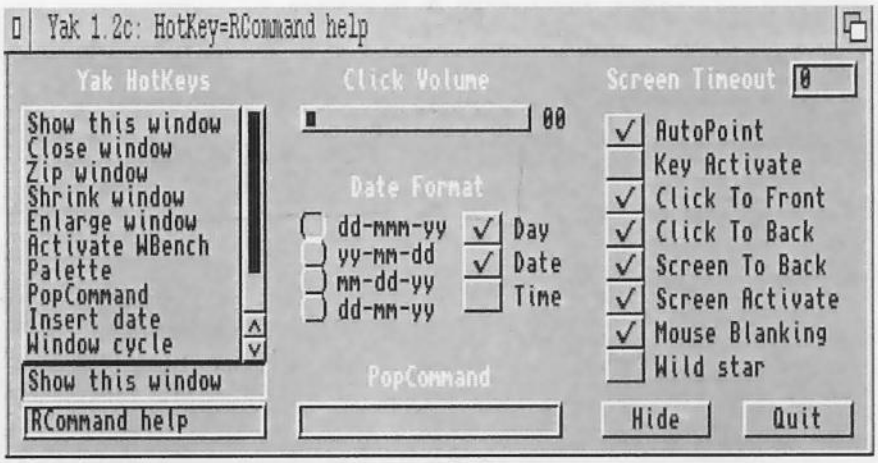


image 2

Le langage E

L'apparition d'un nouveau langage est toujours à signaler parce qu'il peut inciter un nombre non négligeable d'utilisateurs à la programmation. Le langage E a été écrit par un spécialiste des compilateurs et ça se ressent tout particulièrement dans la vitesse de compilation. C'est simple: je n'ai encore jamais vu de compilateur aller aussi vite.

Commençons par le début. Quelles sont les particularités de ce langage? Il est d'abord de type procédural et est un hybride entre le C et Modula 2. Il apporte à la souplesse de C la rigueur de Modula 2 et ne garde de ces deux langages que les meilleurs aspects. Tels sont en tous cas les buts de son auteur. Ce langage est avant tout enfantin à utiliser, même pour un débutant. La compilation et la reliure se font en une seule passe; fini les options interminables pour spécifier correctement les bibliothèques et autres fichiers auxiliaires. Voyons un exemple rapide, l'inévitable "hello world" qui aurait incontestablement rendu milliardaire la personne qui aurait eu l'idée de placer un copyright dessus:

```
PROC main()
    WriteF('Hello, World!')
ENDPROC
```

Puis on le passe au compilateur:

```
(0)01.019> ec HelloWorld
Amiga E Compiler/Assembler
                    /Linker v2.1 (c) 91/92 $#%!
lexical analysing ...
parsing and compiling ...
no errors
(0)01.580>
```

Une seconde cinquante-huit centièmes... Pas mal. Taille de l'exécutable? 640 octets. Un aspect qui peut rendre ce langage très attrayant pour un débutant est sans conteste la compacité du code. Inutile de remplir *(ni de déclarer!)* d'interminables structures: celles-ci peuvent être définies au vol. C'est une approche qui se défend parfaitement étant donné que ces structures sont par nature éphémères *(utilisées uniquement pour la création d'un objet spécifique puis oubliées ensuite)*. L'ouver ture d'une fenêtre par exemple se résume à:

```
w:=OpenW(20, 11, 400, 100,
         IDCMP_CLOSEWINDOW,
         WINDOWCLOSE, 'AmigaNews',
         NIL, 1, NIL)
```

Vous objecterez que le code n'y gagne pas en lisibilité; pensez que de toutes façons, une fenêtre a besoin de beaucoup d'arguments et cette méthode permet de se passer de tout un tas d'initialisations qui peuvent rebuter le débutant. Le langage E présente énormément de caractéristiques intéressantes. En bref:

- importation de modules.
- support pour les fonctions les plus utilisées (OpenW pour OpenWindow par exemple).
- les bibliothèques principales sont comprises par le compilateur. Pour les autres, une simple ouverture de la bibliothèque suffit.
- tous les includes 2.04 présents sous forme de modules.
- système de typage puissant et souple *(par défaut, ULONG, sinon: Liste, Objet, Chaîne)*.
- fonctions de manipulations de listes *(qui peuvent être typées)* à la Lisp
- gestion d'exceptions à la Ada.

Le débutant sera très certainement attiré par la facilité et la rapidité avec laquelle on obtient un exécutable. Les points faibles dans la version actuelle sont les suivants:

- impossibilité de travailler sur plusieurs fichiers sources simultanément. Tout votre programme doit tenir en un fichier.
- les mots-clés doivent être en majuscules (leurs deux premières lettres plus exactement). C'est en partie ce genre de règle syntaxique qui rend le compilateur si rapide.
- les messages d'erreurs sont parfois peu explicites.

Je recommande fortement ce langage à quiconque n'a jamais utilisé ou bien est effrayé par C, ou encore à toutes les personnes auxquelles son usage n'a pas plu. C'est à mon goût un excellent langage d'apprentissage parfaitement intégré à l'Amiga.

Amiga E 2.1,
par Wouter van Oortmerssen
Très bientôt sur Fish

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !

FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS AVEC UNE ANNONCE DANS LA RUBRIQUE *SPECIALISTE* d'*AmigaNews*.

PRIX: 270F HT PAR MOIS POUR UN MINIMUM DE SIX PARUTIONS, PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F). VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT. DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 10 DU MOIS.

31

VOLUMM s.a.r.l.

TOUT L'AMIGA , RIEN QUE L'AMIGA !
DEVELOPPEURS DU LOGICIEL
VOLUMM-4D
30 RUE PHARAON
31000 TOULOUSE
TEL : 61.53.36.09

31

INFONIX
AU SERVICE DE L'AMIGA
CENTRE DE MAINTENANCE COMMODORE
12 &14 RUE RECLUSANE
31300- TOULOUSE
TEL:61.59.17.76
FAX:62.21.14.67

34

I.P.L ELECTRON
La Passion de l'AMIGA
Vente Gamme AMIGA, SAV, PAO, Conseil, Formation, Titrage, Service, Infographie, Multimedia.
7, Rue Raoux
34000 Montpellier
Tel: 67.58.39.20 + Fax:67.58.66.47

35

MICRO-C
Revendeur agréé
Centre de maientenance
Spécialiste vidéo &
AMIGA
TEL: 99.63.71.11
16 Rue Des Fossés
35000 Rennes

42

Mega informatique
Revendeur agréé COMMODORE 500+, 600, 2000 CDTV
demander notre catalogue gratuit...
Toute la gamme AMIGA
S.A.V
29 rue Paul Bert
42000 Saint- Etienne
Tél:77.33.35.56
Fax:77.34.00.06
7 Rue du Palais de Justice
42600 Montbrison
Tél:77.5834.40

46

LES FILMS DU GENIEVRE
■Organisme de formation déclaré- Toutes formations audiovisuelles sur commande
■*Specialistes de la formation sur AMIGA Stage d'une semaine tous les 2 mois*
BELCASTEL 46200 SOUILLAC
TEL: 65.37.00.71

54

INFORMATIQUE
TPS
Comodore: Amiga, PC
Montage vidéo, multimédia
Images de synthèse:
REAL3D, IMAGINE, 3DPRO
Station IV24 en démo permanente
NANCY - LAXOU
69, rue de Maréville 54520
Tél: 83.27.44.34

54

329, av. Maréchal Joffre
54200 ECROUVES-TOUL
Téléphone: 83.43.47.54
Nancy: 83.20.88.08
Fax: 83.43.15.93
CEGI
PRO CENTER
AMIGA, PC, COMMODORE
CENTRE DE MAINTENANCE
PRODUITS CIS
Infographie, Logo, Images de synthèses
Midi, Unix, Numéris, Etude, Analyse, Conseil
Gestion, Vidéo, Montage, Production

62

SOFTONE COMPAGNIE
S 1
SPECIALISTE AMIGA/AT
DISTRIBUTEUR DES ACTION REPLAY 3
394,. rue de Lille
62400 BETHUNE
TEL: 21.68.99.99 FAX 21.68.99.98

69

CLEMENT INFORMATIQUE
Revendeur Agrée COMMODORE-AMIGA
Démonstration permanente
Vidéo sur AMIGA
2 Adresses:
● 46 rue Paul Bert
● 216 rue de Créqui
69003 LYON
TEL: 72.61.84.28

69

GELAIN INFORMATIQUE
Le spécialiste AMIGA de LYON
22, avenue de Saxe - 69006 LYON
Tél. 78.52.77.62 - Fax 72.74.18.79

74

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
18, rue Léandre Vaillat
74100 ANNEMASSSE
tel: 50.95.67.82
fax: 50.71.89.81

c

GHISMO
♥ *informatique* ♥
Vous aimez l'AMIGA, nous aussi !
23, 25 rue Jules Ferry
74200 THONON-LES-BAINS
tel: 50.71.88.00
fax: 50.71.89.81

75

AGMO
L'AMIGA et la VIDEO des PROS
DISTRIBUE :
PRO VIDEO POST- ALADIN 4 D
Cartes RESOLVER et VIVID 24
PRESENTATION MASTER - FLOPTICAL
Show-Room / Formation sur RV
VANVES - Tél: (1) 46.48.94.95
Fax: (1) 45.25.71.78

76

3614 MCOM
Téléchargement AMIGA
Les meilleurs freewares sont sur MCOM.
Bon pour une disquette de téléchargement GRATUITE.
à renvoyer à :
Médiatel
51 BD de la Marne
76000 Rouen
tel: 35.88.15.04

83

91

MICRO - Création
groupe V'IDEAUX Création
La vidéo et l'AMIGA!
V.P.C: Catalogue sur demande
Du Lundi Au Vendredi:
TEL: 69-09-23-36
109 AV. Paul Doumer
91160 SAULS - LES - CHARTREUX

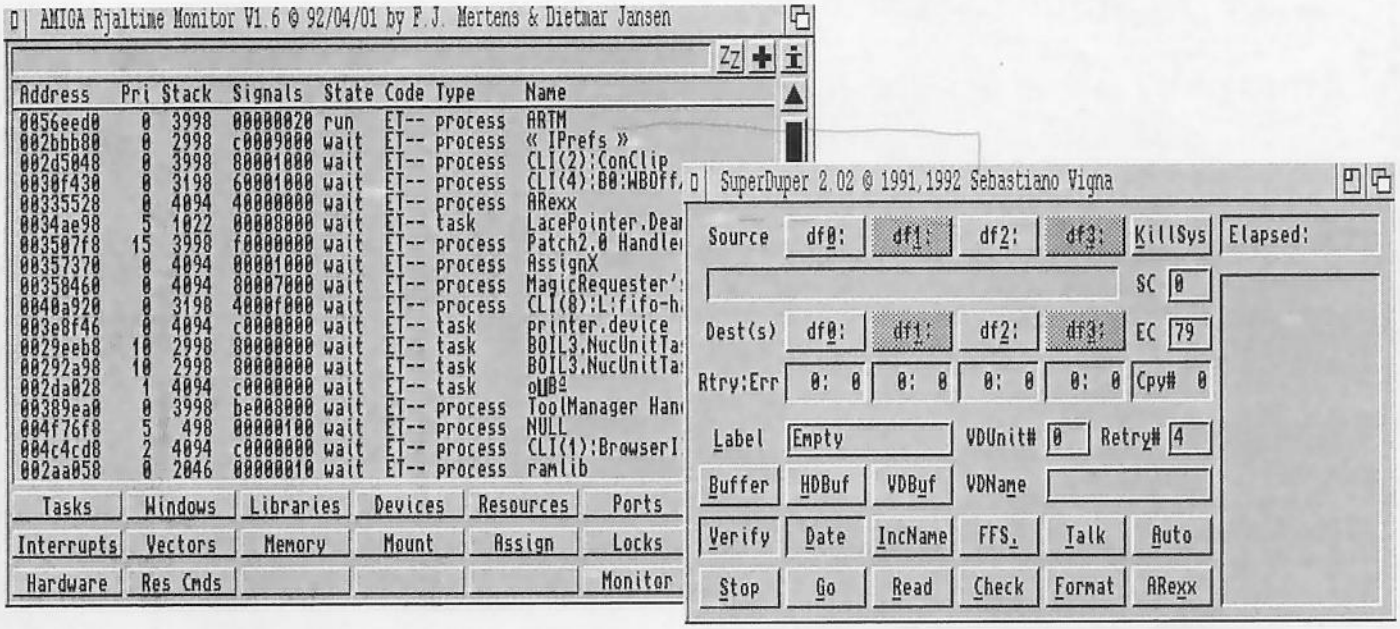
91

MONTGERON
Centre Cial. La Forêt
Agrée COMMODORE
AMIGA 2000 / PC COMMODORE
Tous Logiciels & Périphériques
S.A.V. sur place
PHOTO-FOC
69 40 51 69
91230 MONTGERON

93

SCAP Informatique
Votre revendeur AMIGA au nord de Paris
Du mardi au samedi 9h30-19h30
62, rue Gabriel Péri-93200 Saint-Denis
Tél:42.43.22.78-Fax:42.43.92.70

AmigaNews
Nouvelle adresse
12 rue Barrière
31200 Toulouse
Tel: 61.47.25.67
Fax: 61.4725.69



Nouvelles versions

Mettez-vos bibliothèques à jour!

- **ARTM 1.6** - amélioration de l'interface, qui prend une apparence 2.0 *(cam640a&b, fish652)*
- **ARQ 1.77** - les "*animated requesters*" *(cam687)*
- **BootX 5.02** - nouvelle mise à jour de la base de virus *(fish703)*
- **VirusChecker 6.06** *(fish680, ou v6.19 sur serveur)*
- **XPK 2.5** *(cam705)*
- **MFR 2.0e** *(serveur)*
- **SuperDuper 2.02** - il fonctionne enfin sous Atelier 2.0! *(cam679a&b)*
- **Spliner 37.17** - quelques petites nouveautés dans cet économiseur d'écran qui garde ma préférence. *(cam710)*

Cédric BEUST
amiga@sophia.inria.fr

Triad Concept S.A.

"La Conceptualisation Informatique"

EXTENSIONS	
GVP F40	12 900 F T.T.C.
COMBO 340 '030/882 40 Mhz 4Mo SCSI	6 990 F T.T.C.
GVP G-FORCE 040	11 990 F T.T.C.
VISION 24	18 960 F T.T.C.
A Vidéo 24 YC (Digit, Genlock, 24 bits)	5 990 F T.T.C.
G-LOCK	3 900 F T.T.C.
CARTE RAM **STATIQUE** PCMCIA 2Mo	2 990 F T.T.C.
VIDEO BACKUP	590 F T.T.C.
Derringer '030/81 25 mhz 4Mo	4 990 F T.T.C.
COMBO 325 '030 1Mo SCSI	4 990 F T.T.C.
HP DESKJET 500 COULEURS	4 500 F T.T.C.
DISQUE DUR 2,5" IDE	Tél.

LOGICIELS	
Prowrite 3.3 VF (support du 1 200 et 4 000)	590 F T.T.C.
DPaint AGA	990 F T.T.C.
Scala MM200	3 490 F T.T.C.
Morph Plus	1 590 F T.T.C.
Magic & Motion Collection Obj 3D, Texture…	Tél.
Vista Pro 2.0 VF MakePath + TerraForm	890 F T.T.C. 780 F T.T.C.
Scanners EPSON A4 24 Bits 800 Dpi	13 990 F T.T.C.

AMIGA	
AMIGA 4000 - 40/120	15 990 F H.T.

Triad est une jeune société d'Infographie et de développement… prenez contact avec ses développeurs.
Pour TOUS renseignements commerciaux ou passionnés, téléphonez à ***Franck*** *ou* ***Alain*** *:*
2, rue Jean Mermoz - 93290 TREMBLAY EN FRANCE - Tél. : 49 63 16 45 - Fax : 49 63 12 38
Les prix ci-dessus sont indicatifs et peuvent être modifiés à tous moments. Les frais de livraisons sont en supplément.

HighSpeed Pascal

Cher AmigaNews

Suite à l'article sur le HighSpeed Pascal paru dans le n°50 d'AmigaNews, j'aurais quelques remarques à faire. En effet, disposant moi aussi de ce Pascal et l'ayant utilisé de nombreuses fois, je serais moins élogieux que Gilles Soulet: notamment sa conclusion ne me paraît pas refléter exactement le niveau du logiciel.

Autant je suis d'accord sur la vitesse de compilation qui est proprement phénoménale et la compatibilité avec Turbo Pascal 5.0, très moyenne (beaucoup d'adaptations à faire et en sortie des programmes qui plantent de toutes façons), et qui est plutôt un argument publicitaire qu'une réelle émulation. Pourtant l'idée était attrayante, dommage. Les nombreux essais d'adaptation de programmes que j'ai pratiqué se sont soldés dans 90% des cas par des échecs. A l'exécution, le programme se plante en indiquant l'adresse problématique. En utilisant la fonction Find Error, le HighSpeed Pascal est incapable de trouver la ligne fautive. De même, lors de la compilation de certains programmes, une erreur survient avec comme message d'erreur seulement un numéro (donc pas de message en clair du genre 'missing parenthethis' ou autre), je consulte alors la documentation, cette erreur n'est pas décrite (numéro absent), d'où de gros problèmes.

Autre aspect négatif passé sous silence, l'impossibilité d'interrompre l'exécution d'un programme sauf pendant les entrées sorties clavier, donc si votre programme rentre dans une boucle infinie, vous n'avez plus qu'à laisser tourner cette tâche et reprendre votre travail sous l'éditeur. Le programme est heureusement lancé en asynchrone, ce qui permet dans ce cas précis de sauver votre source avant de rebooter votre machine. De même, le *débugger* n'est pas vraiment intuitif et pratique, une personne débutant en Pascal ne connaissant sûrement pas l'assembleur 68000.

En conclusion, ce Pascal ne peut intéresser qu'une catégorie de personnes, celles apprenant le Pascal ne vont seulement faire que de petits programmes. Pour les gros projets, les défauts mentionnés précédemment seront un frein important au développement.

Patrick Tremisi (69)

Gilles Soulet: *Patrick soulève dans sa lettre un problème qui est effectivement passé sous silence dans mon article, à savoir l'impossibilité de stopper un programme lorsqu'on n'est pas dans une séquence d'entrée-sortie. Ceci peut donc s'avérer très gênant lorsque le programme se perd dans une boucle infinie. Ce problème ne m'était pas apparu lors de mon test car je n'ai testé que des programmes qui ont beaucoup d'entrées-sorties, et il ne m'est jamais arrivé qu'un programme boucle indéfiniment.*

En ce qui concerne la compatibilité avec Turbo Pascal, je n'ai jamais prétendu qu'elle était parfaite. Bien sûr, des adaptations sont à faire, tant les machines sont différentes. De là à dire que 90 % des programmes ne peuvent être adaptés... Il me semble que Patrick exagère beaucoup ! Les problèmes sont dûs essentiellement aux entrées-sorties et à la gestion des fichiers. A cet effet, Hisoft fournit 2 unités : DOS.unit et CTR.unit qui respectent la sémantique et la syntaxe du Turbo Pascal. Personnellement, je n'ai pas rencontré de problèmes insurmontables pour adapter des programmes de taille "moyenne" (2000 lignes). Cela dit, il est vrai qu'une telle adaptation ne se fait pas en 30 secondes, et c'est bien dommage ...

AMAX-COMBO

Au secours !!!

Y a t-il quelqu'un qui utilise AMAX II+ et une carte COMBO avec succès?

Gérard Decoster (64)

ANews: l'appel est lancé...

Le Black Knight à la charge...

Réponse au Chevalier Blanc, AmigaNews n°54 février 93 page 68

J'indique à cet anonyme que la loi ne punit pas le "manque de célérité" d'un commerçant à fournir une cartouche d'encre - qu'il n'a pas en stock - à un utilisateur d'imprimante achetée autre part que dans son magasin (délai pouvant aller jusqu'à 20 ans... en raison du peu de demande de cet article et de la sympathie émanant de l'acheteur). Il n'y a donc pas de refus de vente mais refus d'attente de la part du client.

Continuez, messieurs, à copier vos jeux et à acheter votre hard aux meilleurs prix (marge du commerçant environ 10%) et vous deviendrez des Amigatristes, comme il y a des Atatristes pour lesquels il n'y a presque plus de softs nouveaux.

Le Chevalier Noir (d'encre, bien sûr)
MicroLOFT (58)

Vive les U.S.A ! (ou y'en a marre II)

Je tiens à soutenir en partie les critiques du "chevalier blanc" parues dans le numéro de février. En effet, AmigaNews invitait au débat que je pense pouvoir alimenter par un exemple précis et quelques réflexions personnelles.

Tout d'abord concernant l'exemple chiffré, il y a 5 mois très exactement, je me suis lancé à la poursuite d'un rêve: acheter une carte accélératrice. La toute puissance serait bientôt mienne, pensais-je ! Seulement voilà, à part la carte A2630 25 Mhz avec 2 Mo 32 bits et pas moins de 7600 Francs pour la version 4 Mo. quelle ne fut pas ma surprise de découvrir dans le numéro de Juillet d'AmigaWorld une publicité où la carte de mes rêves (A2630 25 Mhz 4 Mo) était vendue au prix de 689 dollars, soit à l'époque près de 3400 francs. Après un fax pour vérification du prix et des frais de transport, je me suis lancé dans l'aventure. Et je peux vous dire qu'au jour d'aujourd'hui je n'ai aucun regret, en effet, malgré les droits de douane (847 francs) et le transport via DHL (240 francs), je me suis retrouvé avec une carte accélératrice en ayant payé la moitié du prix français !! Sans compter que entre le jour de ma commande et la réception de la carte, il ne s'est écoulé que 48 heures. Merci monsieur DHL (sans vouloir faire de pub). Mais maintenant abordons le côté réflexion:

HARD Land COMPUTER

HEITZ Pascal
Les Erables
Rte Cantonale
CH-1892 LAVEY
FAX/TEL 025/65 35 70

AMIGA - PC - ACCESSOIRES

A1200 890
A1200 HD 85Mb Conner 1490
A4000 25 Mhz HD120Mb 6Mb 4390
A4000 25/120/6 +moniteur 1960.....4950
A3000 25 Mhz HD52 Mb 2Mb.....2960
HP550C + Driver Amiga.....1250
OPAL VISION.....2160
SYQUEST interne 88 Mb + 1cart.....970
SYQUEST externe 88 Mb + 1 cart.....1280
A-MAXII+ avec rom MAC.....1390
G-FORCE 68040 + 2 Mb (A3000).....3270
G-FORCE '030 - 25 Mhz 1 Mb.....1390
G-FORCE '030 - 40 Mhz 4 Mb.....1980
G-FORCE '030 - 50 Mhz 4 Mb.....2870
HD QUANTUM 127 MSCSI.....590
HD QUANTUM 240 Mb SCSI.....1190
HD QUANTUM 1.2 Gb SCSI.....3298
Moniteur Multisync 1960.....850
EIZO 17" Multisync F5501M.....2490

- les frais de transport sont, à mon avis, négligeables dans la plupart des cas, car, à moins de commander un Amiga complet, la plupart des produits sont très légers. Nous sommes dans le domaine informatique et non dans la vente de meubles ! De plus, la différence de prix entre les U.S.A et la France est tellement importante que les coûts de transport ne pèsent pas bien lourd au bout du compte (7% dans mon cas).

- concernant les problèmes de garantie, je ne suis pas tout à fait d'accord avec ANews. En effet, aujourd'hui, acheter par correspondance à l'étranger ne veut pas dire "adieu la garantie". Dans mon cas, il m'était possible dans les 30 jours de l'achat de renvoyer la carte pour un échange standard. Qui dit mieux ?! Or, très souvent, les défauts de composants électroniques se détectent dès les premiers essais. Je crois qu'une garantie d'un an ne sert absolument à rien en matière informatique. Même des produits subissant une usure mécanique (clavier,drive), soit ne fonctionnent pas dès le départ, soit se détraquent au bout de deux ou trois ans, du moins en règle générale car il y a toujours des exceptions pour confirmer la règle. Qui plus est, et sans vouloir lancer un autre débat, le SAV en france laisse souvent à désirer. Rendons tout de même hommage à C.I.S qui fait de gros efforts dans ce domaine.

- concernant la justification de différence de prix que vous donnez, là aussi permettez-moi de douter quelque peu. Les efforts de traduction sont plutôt rares sur Amiga, je ne crois pas que la 'chèreté' française réside ici. Là encore, il faut mettre C.I.S de côté. Le SAV n'est pas non plus une bonne explication comme je viens de le démontrer. Que reste-t-il ? Pas grand chose, vous parlez des frais de publicité, mais ces frais existent également aux U.S.A et ils sont parfois bien supérieurs quand on pense à la taille du marché où il faut vanter les mérites du produit. Quant à votre explication sur les quantités en jeu, elle ne me satisfait qu'à moitié, je pense que l'effet vente de masse est annulé par les coûts de publicité gigantesques nécessaires aux States. Résultat de la démonstration: les français profitent des situations de monopole pour gagner de l'argent et ce, en pratiquant des marges honteuses. Et je sais de quoi je parle pour avoir fréquenté des boutiques informatiques depuis de nombreuses années. Une preuve: je suis frontalier avec l'Allemagne, et bien je peux vous dire que je suis furieux de voir là-bas un tapis souris ou une boite de rangement disquettes qui coûte 10 % du prix français !!! Et que l'on ne vienne pas me parler de service après-vente ou de TVA car sur de tels produits rien de tout ceci ne compte !!

En conclusion, je pense qu'il ne faut pas généraliser. Certains produits ne peuvent s'acquérir par correspondance à l'étranger, mais je pense que dans 60 % des cas, il vaut mieux regarder un peu du côté Américain avant d'acheter le matériel de ses rêves, c'est à mon avis très payant ! Et j'ajoute qu'il serait temps que les commerçants français cessent de prendre les consommateurs pour des vaches à lait. En effet, messieurs les commerçants, il ne faudra pas venir vous plaindre quand les Amigaïstes achèteront leurs produits en Suisse, en Belgique ou en Allemagne, car c'est ce qui va arriver avec l'ouverture totale des frontières en Europe. Et il ne faudra pas accuser la TVA, étant donné qu'il y aura harmonisation des taux entre les pays !

Jérôme Venet (67)

Ed: *D'autres réponses sont attendues à ce sujet. A propos, nous voudrions nous excuser auprès de Essonne Mailing, qui était traité de "menteur" par l'anonyme "Chevalier Blanc". Nous avons négligé de demander l'avis du diffamé. Nous espérons que Jean-Pierre Druffin de Essonne Mailing trouvera le temps de nous envoyer sa version de l'événement.*

Seuls les importateurs sont vraiment compétents pour expliquer les coûts et problèmes de leur métier. Cependant, à propos de la lettre de Monsieur Venet, nous voudrions dire que d'après certaines sources les prix de la publicité en France sont au même niveau que les prix aux Etats Unis, malgré, ou peut-être, à cause de la taille restreinte du marché en France. C'est un bon exemple de la manière à laquelle on arrive à dire des inexactitudes sans le faire exprés... De toute façon, ou nous vendons nos pubs au plus petit prix possible, ou bien nous sommes des gros profiteurs capitalistes gras et laids... je ne me souviens plus laquelle des deux définitions est la meilleure pour notre image de marque!

Monsieur le rédacteur en chef

Je trouve stupide et inutile de proposer une page sur le GFA Basic dans votre revue, ce language je l'ai utilisé (interpréteur et compilateur), il marche, c'est vrai, mais si mal: pas de *else if* sur un A3000 et j'en passe, instructions donnant des résultats différents en interprété et en compilé, etc... Bref, un bidouillage mal transféré de l'Atari à l'Amiga... MicroApplication n'y croît plus depuis bien longtemps, je leur ai téléphoné bien des fois et j'ai abandonné tout espoir que quiconque ait un jour envie de l'adapter aux nouveaux Amiga, même aux 3000 sous WB 2.0, ni au WB 2.1 ß version. Arrêtez donc de proposer des articles sur ce language qui est un vrai fossile digne des dinosaures voire des trilobites... Il y a tant de possibilités: Forth, HiSoftBasic (une merveille), AMOS (ça marche), le Dice C, l'Aztec C, le Lattice C (une référence), le Modula 2 et l'Obéron (des joyaux) et le HighSoftPascal (la merveille pour qui veut programmer l'Amiga avec les Amiga ROM kernel manuals...) alors pitié, oubliez ce genre de rubrique qui déconsidère notre ordinateur favori et inimité à ce jour, et montrez plutôt la puissance de la Gadtools.library pour les requesters et menus, c'est tellement mieux que TurboVision sur PC, clair, concis, puissant, enfin le Nirvana du programmeur... La machine est extraordinaire, les languages aussi mais pas le GFA, au contraire de Final Copy qui est digne d'être comparé à Word sous Windows ou sur Mac, alors oublions le GFA comme les logiciels du C64 ou de l'Apple 2... Révons, Amigaïstes que nous sommes, que l'Amiga soit enfin reconnu comme un micro-ordinateur ludique mais aussi professionnel dont le système d'exploitation est le MEILLEUR actuellement sur le marché et disons-le sans arrêt autour de nous que ni dans le monde PC et Mac il existe un tel système multitâches aussi performant et des logiciels aussi puissants comparés au nombre de programmeurs développant sur Amiga, une misère et je le regrette comme vous... Espérons que les A1200 et A4000 seront le début de la reconnaissance de la valeur de l'Amiga.

André Bois (13)

***Ed:** Philippe Agnisola reçoit pas mal de lettres de personnes qui sont très contentes de la rubrique GFA et voudraient la voir s'agrandir...*

APPLIMATICS SA

votre revendeur *Commodore* en SUISSE

spécialiste *AMIGA*

demandez notre catalogue !

	Francs suisses	Francs français
AMIGA 4000, 25MHZ, 68040, 6 Mb RAM	3990	15990
AMIGA 3000, 25MHZ,68030, DD52Mégas	27 90	11160
AMIGA 1200, AA Chipset, contrôleur AT	890	3590
AMIGA 3000 Tower 68040, 240 Mb, 5Mb RAM	4690	18760
A4091 contrôleur SCSI transfer env. 10 Mb	*demandez-nous !*	
Scanner 24 bits Epson 600 DPI , SOFT+câbles	2390	9560
HP Deskjet **550** Color + Driver *AMIGA* +câble	1290	5160
Kickstart ROM 2.0 + Manuels en français	149	590
Commutateur Kickstart 1.3 - 2.0 (sans ROM)	39	160
RAM 4 Mégas pour A3000 (Static Column)	390	1560
RAM **4 Mégas pour A4000**, 70 NS	385	1540
Genlock A2300 PAL avec Titlecraft	119	490
A570 CD ROM - avec disque 600 DP	790	3160
Quantum 1225S 3.5" 1.2 Gigas Nouveau !	3390	13560
Syquest interne 88 Mb (avec 1 cartouche)	990	3960
Syquest externe 44 Mb (avec 1 cartouche)	990	3960
Moniteur Eizo 9052S 14"	990	3960
A-MAX II+, carte émulation MAC	890	3560
Filecard **105 Mégas** pour A2000 extensible 8Mb	790	3160

APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis

Tel +41(21) 9487185 FAX +41(21)9480748

AMIE LE PRO.

AMIGA

AMIGA 600		1890 F
AMIGA 600	+ DD 60 Mo	3990 F
AMIGA 600	+ DD 80 Mo	4390 F
AMIGA 1200		3390 F
AMIGA 1200	+ DD 60 Mo	5490 F
AMIGA 1200	+ DD 80 Mo	5890 F

LECTEURS 3"1/2

	EXTERNE	550 F	
INTERNE A500	500 F	INTERNE A2000	550 F

PERIPHERIQUES

SOURIS	130 F	ALIMENTATION	450 F
SCANNER	1290 F	CHANGEUR KICKSTART	390 F

EXTENSION

A500		A500+	
512 K sans horloge	250 F	1 Mo sans horloge	400 F
512 K avec horloge	300 F	1 Mo avec horloge	500 F
2 Mo ext à 6 Mo	1300 F	2 Mo ext à 4	1200 F
4 Mo ext à 6 Mo	1900 F	4 Mo ext à 4	1900 F
6 Mo ext à 6 Mo	3100 F		
A600		**A2000**	
1 Mo sans horloge	400 F	2 Mo ext à 8 Mo	1200 F
1 Mo avec horloge	490 F	4 Mo ext à 8 Mo	1800 F
		8 Mo ext à 8 Mo	3100 F

PROMOTION

CARTE MEMOIRE PCMCA 2 Mo	900 F
CARTE MEMOIRE PCMCA 4 Mo	1390 F

DISQUE DUR

A500 et +		A2000		A1200	
85 Mo	2990 F	85 Mo	2790 F	60 Mo	2190 F
127 Mo	3590 F	127 Mo	3490 F	80 Mo	2590 F

DISQUETTES 3" 1/2

DF/DD (par 100)	3,50 F	HD (par 100)	6,50 F

POUR TOUT ACHAT D'UN AMIGA 600/1200 OU CDTV AMIE VOUS RACHETE VOTRE AMIGA 500 AU MEILLEUR PRIX

Boutique AMIE LE PRO 11, Bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43.57.48.20

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL .....
MON ORDINATEUR .....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE |_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE ..... SIGNATURE

AN

Les petites annonces gratuites

Cherche contact sur Amiga, région Seine Maritime et propose mes service en C, pascal, assembleur. Contacter mr Aucourrt Olivier, Place Général de Gaulle 76730 Bacqueville en Caux.

Vds pour A500 ext. de 1.5Mo avec pile (bus interne) 550F port compris. Circuit Denise 8362 80F port compris. Cause A1200. Contacter Jean Luc Berger 56 Bd des Aiguillettes 54600 Villers les nancy.

Vds A2000(fév92) sys2.0 avec 2Mo de Chip 5000F, Carte accélératrice GVP A3001 33mhz avec 4Mo de ram 32 bits + DD AT 40Mo 11ms 5500F, DD AT ProDrive 210Mo 3000F, 2ème lecteur int. 3 350F, carte CBM PC XT avec lecteur 5 600F, PrinterFace (2ème port //) 500F. vendu séparément ou l'ensemble pour 14000F. Dimitry de Loeper, 170 rue de la Chapelle, 60123 Le Berval.

Vds carte A2286 sans drive 1000F. Contacter Cédric P??? 30 rue de Louviers 87400 Acquigny.

Vds Excellence 2.0 500F, PPage2.1vf 1200F, Profil 100F, Sonix 2.0vf 250F, Techno Sound 250F, Disney Anim Studio 450F (tous docs Fr). Recherche carte accel. pour A500 avec copro. Sadoine Jean 76 rue d'Hurlupin 59560 Comines.

Vds A500 2Mo + 1084S 2700F à débattre. Vds originaux: Wind Commander 200F, Epic 150F, SilkWorm 100F, Powermonger 150F, F29 150F, Dragon's Breath 100F, ou le tout pour 700F. Calcul pour vous vos images sur Imagine ou Real (A4000 14mo de ram) dans tous formats et nb couleurs. Recherche Vortex 486 à 4000F. Labrière Arnaud, C109 Res Léornard de Vinci, cité Scientifique, 59650 Villeneuve d'Ascq, Tél.20 05 19 50 ou 27 30 30 94 (ou solune@idnges.decnet.citilille.fr).

Vds C128 + lecteur 1541... Tél. au 20 93 12 99 après 18h.

Vds A500+ 2Mo de ram, 1 an, 2500F tél 21 22 20 51 (62).

Vds Genlock GST GoldSP SATV 4000F, Imprimante Citizen 120D 500F, VideoPilot V330 8000F, camescope Sony V5000E 13000F, magétoscope Sony EVS1000B 8000F, transcodeur Sony SFR3000 1500F. Mr Boulle Denis 3 rue Louis le Clert 10000 Troyes Tél.25 82 25 94.

Vds A2000 floppy 3, A2091 avec 2 DD 40mo SCSI, moniteur A1081, souris/joystick, état neuf année 1991, prix 5000F. Tél. 30 36 33 73.

Vds DD interne ADD 2000 52Mo 17ms pour A2000, prix 1000F à débattre. Pavil Antonin, CO Charpentier, 3 quai Fernand Pouillon 78180 Montigny le Bretonneux Tél. 30 43 10 53 après 19h.

Vds carte PPS 68040 pour A2000 12500F, Syquest ext 44mo 3400F, le tout T.B.E. Bernard Chappuis Tél. 31 86 66 71.

Vds A500 1mo + Action replay MKIII + manette + Imp. Star LC10C, 3500F à débattre, tél. 34 13 39 15 après 18h.

Vds A500 + ext. ram A501 (1100F) + carte controleur Arkos SCSII peuplée 2Mo de ram (1200F). Serge l'Hermitte 18 rue A. France 78400 Chatou tél 34 80 97 27.

Vds A500 rev6, 1mo chip, 1mo fast + rom 1.3 et 2.0 + joystick + jeux originaux, le tout en parfait état de marche, emballage d'origine avec manuel, prix 2500F. Vds carte acceleratrice Speedy 68000 14.3 mhz 400F. Tél 37 52 47 94 (le we de préférence, demandez Pascal).

Urgent vds A500 + monituer couleur + ext mem 1mo + 2 joysticks + colection complète ANews + nbs livres. Prix 3000F à débattre. Tél (1)40 87 08 19.

Achète A3000 Occ. Vds A2000 + carte GVP HD8 + DD80mo + 3mo ram + 2 drives, prix 4800F. Vds A2000 1mo ram, 2 drives, 2800F. tél (1)40 87 10 76 le soir.

Vsd (Suisse) A500 (rev6.9) 1mo, écran couleur, 2 joysticks, "Home Office Kit", 6 jeux originaux, le tout en parfait état, prix 600F suisse. Tél. Laurent 19 41 (22) 776 79 25 (suisse). Fax + 41 (22) 344 10 01.

Rech. DD A2000 Quantum 84 mo prix raisonnable. tél 43 24 52 75.

Vds DD scsi pour amiga 120mo, 760 Mb vendu 1/2 prix. Vds mem. Simm + carte contôleur + carte mémoire 8 Mo. Echange musique démo sample sur amiga. Tél. (1)43 32 41 41 Victor (je répare Amiga en échange de démo).

Vds tablette graphique Genitizer Gt 1812 (juin 92) 4500F, vds logiciel (92), avec docs d'origine, Cando, DeuxeVidéo, DémoMaker, Real3D (prix à débattre). Tél. 45 36 05 22 après 19h.

Vds A2000 1.3 TBE 3500F, Floppy interne 350F, flicker Fixer A2320 1500F, Hard Card GVPII+ équipé 8Mo 2500F, memoire SIMM 1Mb 200F la barette, imprimante Panasonic 1500F + livres techniques. Tél (1)46 36 19 72 Jean.

Cause départ outre mer, vds A2500 (68020+68882, 3mo ram, DD40mo), DD suppémentaire 40Mo, Moniteur A1084, Imprimante HPDeskjet+, scanner Golden Image, Rom2.0 & sys2.0 installés, Logiciel installé avec manuels originaux, PPage2.0 PDraw2.0, DPaint4, MaxiPlan+, AmigaTex3.1, Amiback2.0, SuperbasePro, WordPerfect + utilitaire DP et livre divers. le tout pour 9900F. Tél 46 55 78 70

Vds Scanner GoldenImage neuf 1000F, packs logiciels ludiques (5ou6) 250F ou 300F, Design3D 300F, Publishing Partner Master 2.1 1500F, Superbasepro vF 500F, livre Comp... et bien exploiter..., Ma bible, Vidéo, Musique, Graphisme, lecteur disque moitié prix, ARevue n°2 à 30 (sauf 14 et 16) 450F. Tél 46 65 85 21 Daniel Poussard.

Vds A2000 + écran A1084S + DD 50Mo + carte AT + lect 5 + docs. Urgent, prix à débattre. Tél 45 66 93 52 (75).

Vds imprimante lazer N&B + Digiview + digitaliseur son + magnétoscope de montage 8mm, idéal pour l'infographie. Olivier Duval au 45 78 67 54.

Achete carte PCMCIA 2 ou 4 Mo et copro 68882. Vds imprimante thermique portable Siemens 730 compact hight 6 page/mn avec 4 rubans therm. prix 3300F (val 9000F). Vds Toner laser Kyocera ou Manesmann(...) = 250F. Tél 46 97 17 47.

Tournoi sur Great CourtII organisé en mars sur paris et sa région avec la participation de la revue (Fanzine) Furax! Jusqu'à 1500F a gagner (pour le meilleur, 700F pour le 2ème, 350F pour le 3ème et 4ème). Montant de l'inscription 20F. Phases qualificatives à domicile. Quart, demi-finale et finale dans une salle spécialement aménagée. Venez nombreux (200 places). Renseignements au 46 97 17 47. Inscrition jusqu'au 10 mars, envoyez env timbrée (nom, adresse, tél au dos) + cheque de 20F à Mr Antal, 4 rue de Verdun 92150 Suresne (vous recevrez le règlement du tournoi).

Achete moniteur A1960 ou tout multisync compatible amiga (15.5khz mini). Tél (16)47 27 38 89.

Vds carte vidéo 24bits pour A2000 et A3000. Etat neuf, pour seulement 1500F. Rég Paris si poss. Frank au 47 49 30 73 le Week (armée).

Vds A2000 (WB1.3) Nov91, 5Mo de ram, DD GVP 52Mo, 2 lect int 3, carte avidéo12, DigiviewGold, flickerfix A2320, ecran multisync Eizo. Le tout en parfais état 11000F. Tél Phil 47 65 45 69 (bureau).

Vds A500 5Mo + DD 52Mo 4500F, scanner 64 niv de gris 1000F, digitaleur video couleur DigitigerII 2300F, TV 36cm Samsung 1000F, magnetoscope Toshiba Pal/Scam 3têtes 3500F. Tél David 48 94 57 67.

Vds A2000 rev6 WB1.3, moniteur couleur 1084S + souris + joy + originaux + cour d'assembleur sur DK*** + et SEKA + très nb DK vierges, 1Mo de ram. le tout achté neuf en 1991. 4000F à débattre. Tél 53 88 12 12.

Vds A500, 2.5Mo de ram 3500F, moniteur Philips 1500F, lecteur 3 externe + hard copieur 500F, imprimante couleurs (4096 coul) + drivers 2000F. Le tout cédé 6500F. Tél 53 66 02 76 JeanPhil.

Vds A500 + ext 512ko + lect ext 2500F, moniteur 1084 1700F, scanner 400DPI 32trames 1000F, ext mem SupraRam 500RX 8Mo autoconfig pass-through interupteur (peuplée 2Mo) 1500F, diskDP, originaux FinalCopy PhotonPaint, revues. Prix à débattre. Tél 61 25 88 61 après 19h.

Vds A3000 + carte PPS 68040 25Mhz + 10Mo ram + 2DD SCSI Quantum et Maxtor 203Mo + ecran multisync 1950 (le tout neuf 50000F). cause départ vendu 30000F. tél 61 26 31 85

Vds A3000/25Mhz 3Mo ram, 1 lect 3, DD quantum 52Mo, mniteur Nec4D multisync A1084S, GST2500 Pro, Onduleur 400W, Souris infrarouge 250dpi, TurboSliver3 v680x0 + terrain. Matériel utilisé 6 mois (prix 70% de la valeur du neuf) crédit bail. Tél 61 34 94 31 HB.

Vds A1200 Wb3.0 cause double emploi, garanti 9mois, avec DD 80Mo. prix 5000F. Tél 61 59 14 59 HBur.

Vds A2000B rev6 + monituer 1084S + HD GVP 80Mo. Tél 61 84 61 97.

Vds PC386DX33, emplacemen pour copro 387, 4Mo de ram ext à 32Mo, VGA 800x600 (256coul), controleur DD IDE, le tout sur une et même carte au format pleine longueur amiga + carte 1/2 l controleur de diquette et DD, Serie,// ,et souris + drive HD 3, DD quantum 52mo, 2ème souris et clavier pour 2000&3000. On utilise le bus PC de l'amiga comme fond de panier. Ce PC n'est pas une passerelle. Complet 4500F. Vds aussi carte AVideo24 neuve avec derniere version des chips Archos (anim 12bits/724x566) 2700FTél Thierry Jean-Noel au 63 55 61 60.

Vds A3000 6Mo ram + DD 120Mo + ecran multisync + imprimante pro Brother (A3/A5) + genlock Pro Vesone (digitaliseur/effets de volets inclus) Pal YC + petit ordinateur de montage type Videonics. Evoi par transporteur. Tél André 63 41 74 04.

Vds DeluxeVideoIII, prix 600F valeurs 1400F, idéal pour créer anim et titrer seq vidéo..., Action ReplayMKIII 10/92 400F. Tél 73 84 10 43 (répondeur) merci.

Vds 2000B WB2.0 + DD 52Mo + combo 325 + ext 2/8Mo + 2 lect. prix 10000F. Genlock YC/Pal Broadcast Scanlock VSL1 5000F. Tél 76 98 27 39.

Vds CDTV avec clavier + lect disq ext + interface souris et joystick + souris GoldenImage + 8 logiciel sur CD, prix 3490F le tout, offer en plus CDRom Fish de 1 à530. logiciel originaux DemoMaker 150F et Amigavision multimédia 400F. Tél 77 72 05 37.

Vds Digiview + DigiPaint 450F, Scanner GoldenImage 700F, Amos 200F, GFA 150F, livres (Rom Kernel) Reference 150F, Hardware Ref 100F, Programmer's guide 100F, + nd autres titres prix intéressant. Alberville tél 79 32 65 49.

Vds pour A2000 carte PCXT avec lect 5 + DD PC 20Mo. prix 2000F à débattre. Tél 79 69 60 70 hr.

Vds DD Arkos pour A500/A500+ quantum 105Mo, ext ram intégrée, 3000F. Tél 80 55 36 08.

Vds Demodulateur Johansson JSR500, pal/secam/dmac, 950-1750 Mhz Positionneur de 15 satelite 100 canaux, affichage écran, tbe avec télécommande 2500F. Vds carte passerell PCXT avec drive 5, cédée 1000F. *** Vds Ampli elektor crescendo 2x140W HifStér 2000F. Préampl correct elektor prelude classeA 2000F. Télécom. infra-rouge 30 fonctions elektor maestro pour préamp prelude 2500F. Vds caméscope Sony CCDV200 très peu servi + NP22 + télécom + DCP88 prix 8000F. Vds revus ANews (9-49), LedMicro (1-11 par année), Elec. Pratique (56-88), RadioPlan (423-457), CaméraVidéo (6-53), Vidéo Pratique (6-16), faire offre. Tél 81 95 37 63 après 22h.

Vds A2000 rom1.3 et 2.04 + ext mem 4Mo + DD quantum 52Mo + ATonce 16Mhz + 2 lect 3 + 1 lect 5 + ecran 1084S + Perfect Sound 3.1 + Digiview Gold4 + 2 joysticks. Prix à débattre. tél 82 34 03 82 le soir.

Vds DD 52Mo avec ext mem 8Mo peuplée 2Mo. possede un min slot pour carte passerelle pc. le tout 3000F. Tél 86 47 62 82 après 19h François (vds aussi amiga).

Vds A500 + ext ram A501 + moniteur A1084S + lect 3 + Digiview + filtre electronique DG88 + joystick + jeux (Impérium, Bard's Tales, Populus). prix 5500F. Tél 69 41 71 41 (paris) ou 86 67 05 39 (Yonne) le Week.

Vds A2000B rev6 DD 52Mo, 5Mo ram, 1 lect ext 3, carte XT avec lect 5, imprimante CBM, scanner 400DPI, Genlock et une belle colect de DP. 16000F. En attendant de vd ma miga je diffuse toujours des dp's en français ou doc francisé, envoyez une env timbrée pour le cat sur papier ou une disquette et 5F en timbre pour le catalogue complet (V.O. français). Ecrive ou tél. à Mr Sauer Daniel, 24 rue Kageneck, 67000 Strasbourg, tél 88 32 36 79. Bal "Bastet" sur 3614 Print2.

Vds A2000 ECS (01/92 sys2.0 d'origine, 1Mo de chip) 2990F + DD 52Mo (Q GVP S2+ faastrom 4.0) équipé 2Mo ram (exten à 8Mo) garantie 11 mois 2990F + ecran 1084 990F. L'ensemble cédé au prix fixe de 6500F. Tél 90 74 09 27.

Vds ou échange contre ram pour A3000 carte PC 86SX20 encore SG. Valeur 3500F à débatre. Tél 91 47 86 46 HB, 91 94 26 13 soir.

Vds original SAS 5010, compatible 1.3 à 3.0, 500F. Vds A2000B 1Mo ram + Multistart 1.3 et 2.0 + écran 1084 + imprimante Lx800 + 2 lecteurs. prix 5000F. Tél 94 53 19 18.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France
13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Infonix**, 12 &14 rue Réclusane 31300 Toulouse
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 394 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Québec
Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus 1828 Rue Notre Dame, Trois Rivieres G9A4Y1
Visipro 991, Boul. Talbot Chicoutimi G7G 3W5

Belgique
Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse
10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

PETITES

COMPOSANTS

- CIA 8520	90.20 F
- DENISE 8362	185.02 F
- DENISE ECS 8373	290.00 F
- PAULA 8364	280.61 F
- GARY 5719	110.24 F
- AGNUS 8371	369.15 F
- AGNUS 8372 A	453.65 F
- AGNUS 8372 B	453.65 F
- AGNUS A500 PLUS	453.65 F
- KICKSTART 1.3	190.00 F
- KICKSTART 2.0	218.00 F
- ALIM 500/500+/600	502.27 F
- SOURIS AMIGA	269.82 F
- DRIVE CHINON	890.00 F
- CARTE A500 NUE	647.56 F
- CABLE PERITEL	116.23 F
- CABLES MONITEUR	93.10 F

PIECES DETACHEES D'ORIGINE COMMODORE

INCONTOURNABLES

PRODUITS ID-ASHCOM

- Ext A500 HORL...	330 F
- Extension 500 Plus	500 F
- Ext. externe de 2 à 8 MO, avec BUS prolongé, (2MO)	2139 F
- Ext A600 HORL	599 F
- Digitaliseur stéréo	395 F
- Switch automatique Joystick/Souris	169 F
- Change Kickstart avec interrupteur	199 F
- Change Kickstart avec inter. ROM au choix, et POSE	590 F
- Lecteur Int. A500	520 F
- Lecteur externe A500 A2000	695 F
- MAC II +	359 F

(Cartouche permettant d'effectuer des copies de sécurité des originaux)

C I S

- GENLOCK GVP G-LOCK 3990 F
- HD500 Avec disque 80 Mo 3990 F
- HCD+ A2000 disque 80 Mo 3690 F
- HCD+ A2000 disque 120 Mo 4390 F
- A530 TURBO disque 80 Mo 7990 F
- A530 TURBO disque 120 Mo 8990 F
- PC GVP AT-500 1190 F
- DCTV 3990 F
- DCTV en sorties RVB 5990 F
- Controleur HCD+ 1290 F
- Controleur HCD+ 2 Mo 1890 F

S E R E L

173, rue Léon JOUHAUX
Z.I. du PRUNAY
78500 SARTROUVILLE

Pour commandes et dépannages
TEL (16-1) 39 13 64 96
FAX (16-1) 39 15 14 40

PROTAR
Montez vous même votre disque SCSI A500, controleur avec coffret sans disque dur, **1490 F**

COMPLET en 20 MO 2800 F

Nombreux autres produits

U P G R A D E S

Une extension posée par SEREL, garantie constructeur CONSERVEE

UPGRADE ECS A500 A2000
- CHANGE KICK MANUEL
- ROM 2.04
- AGNUS 1MEGA CHIP
- SUPER DENISE 8373

899 Francs

UPGRADE A500 REV 8
(Carte mère de 1 Mega vidéo)
EXTENSIBLE A 2 MEGACHIPS
- Carte mère complète 1790 F
- Avec reprise de votre carte 1150 F
- 1 Megachip supplémentaire 490 F

CHANGE KICK A600
Le seul qui ne prenne pas la place du disque dur, ni du blindage. Garantie COMMODORE conservée. Montage en nos ateliers. Expédier l'appareil ou sur rendez-vous.

699 Francs

KIT DISQUETTES 2.04
- WORKBENCH 2.04
- EXTRAS 2.04
- FONTS 2.04
- INSTALL

100 Francs

CD ROM A500
A690
3490 Francs

KIT MIDI
Alter Audio
Avec cables et logiciel
600 F

ACHETEZ SUR PLACE OU PASSEZ VOTRE COMMANDE

Par FAX, sur papier libre, par téléphone ; ajouter 35 F de frais de port et d'emballage. Contre-remboursement, ajouter 83 F. Vente directe sur place de 8 heures 30 à 11 heures 30, et de 14 à 16 heures 30. Atelier de DEPANNAGE SOUS GARANTIE, et HORS GARANTIE, mêmes horaires. Les prix indiqués sont TTC.

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 90FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $79.00. Paiement chéque ou carte Visa à Editions Le Grand Moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières-Ouest, Québec G8Y 5G8
(Incluant la TPS et la TVQ.)

BELGIQUE

ALFADATA BENELUX assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
ALFADATA, KV Overmeirelaan 20, 2100 ANVERS, Belgique
Tél 03-326.01.44

CLUBS

(rubrique gratuite)

FRANCE

06 AMIGAZUR CLUB, 33 rue Joseph Flory 06150 Canne la Bocca, tel 93-90-84-51, tel 94-53-72-88
10 CLUB INFORMATIQUE F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cedex 25.82.58.34
17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelais 25b, rue du prof. Lande 33380 Biganos - 56.82.70.01 - 56.85.50.77
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM BourbeRouge 50140 ST.Jean du Corail tél 33-52-66-97
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
59 ASSOCIATION MICRO- LOISIR, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul. Tel :20-04-40-49
59 ORDILEERS Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tel: 20-82-95-36 (Sam 14h-18h, dim 10h-12h).
64 MICRO INFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-30-02-39
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB Amiga Telecom Paris, Maison des Elèves de Télécom Paris, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
76 ESIGELEC, CLUB AMIGA 1rue du Maréchal Juin BP14- 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tel: 35-52-80-37
76 GURU AMIGA CLUB du HAVRE (GACH), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76610 le Havre. Tel: 35-46-42-24.
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
80 CIA- Club Informatique Amienois - 56 rue du Vivier 80000 Amiens. Contactez Stephane Modesto 22.52..48.19, J.Luc Fau 22.91.21.31
81 MICROTEL-CLUB d'ALBI - 1 AV du général Hoche 81013 Albi CEDEX
83 ATACOM- Délégation région SUD.EST Michel Franquenk "Le verger des Arènes" 69 rue des pêcher- 83600 Fréjus TEL: 94.53.66.02**(ap 19h00)**.
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison
92 SIMON INFORMATIQUE. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex.

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, 9 place du Samedi, bte 6, 1000 BRUXELLES BBS:++32/.2/ 672.36.65 (8-n-1). FAX: 322/673.74.05. TEL: 322/217.35.92
4460 Le MY AMIGA CLUB de Liège, Boite Postale 35, 4460 grace-hollogne
7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) C.P. 621 Succursale Victoria Westmount (quebec) CANADA H3Z 2Y

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1205 Interntional Commodore Club Genève, c/0 MichelMatthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1214 Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC. 022.797.44.64, 1214 GENEVE
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force, Case Postale 1185, 1870 Monthey 2
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 12 numéros.....290F
Pour l'étranger (tous pays).....345F (Avion 480F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés)**

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro.....**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom.....Prenom.....
Adresse.....
.....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 12 Rue E.Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE

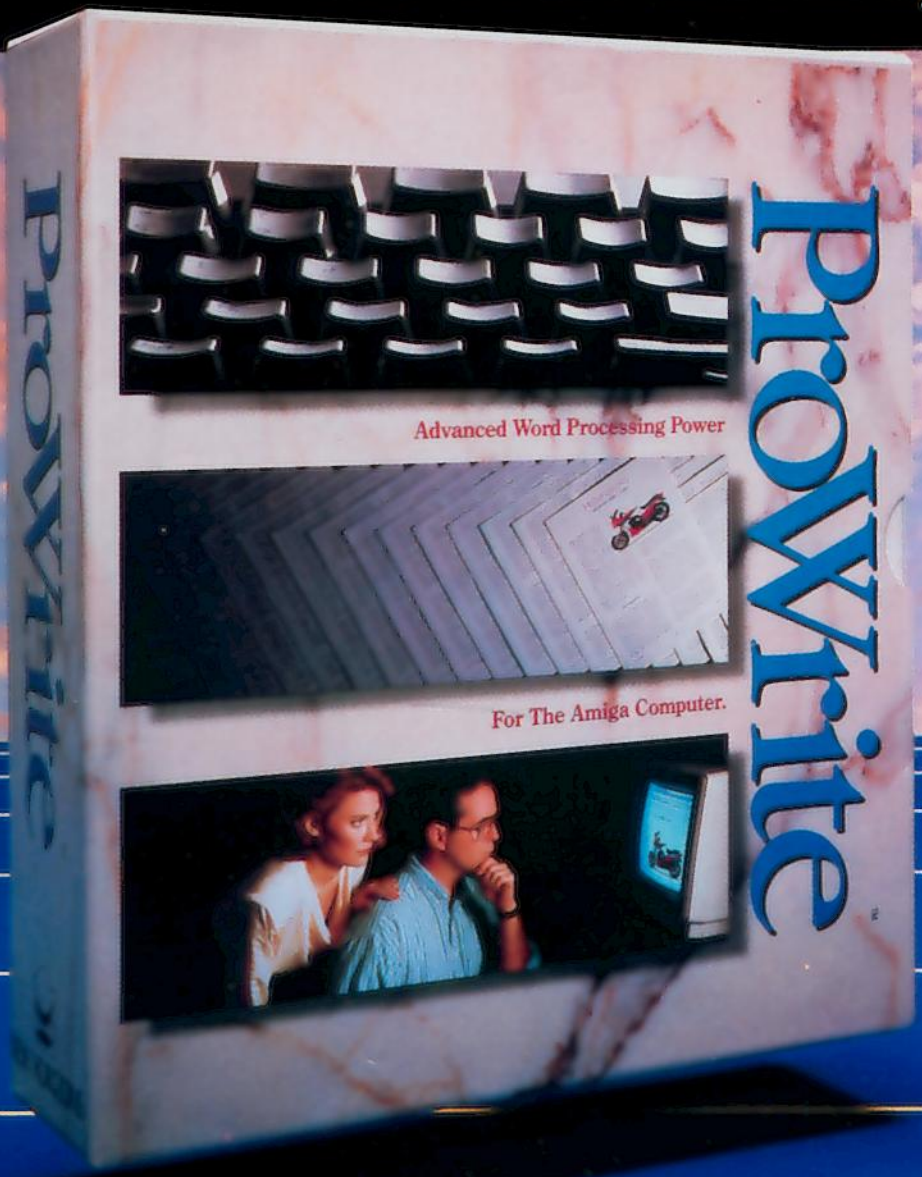
En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pouvez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'éxpiration | | | | |

Date..... **Signature.....**

ProWrite 3.3 n'écrase pas ses concurrents, ...



200 francs !

Jusqu'au 31 mai 1993, CIS reprend 200 francs votre vieux traitement de textes pour l'achat de ProWrite 3.3 en version française. Renseignez-vous vite au (16) 56 363 441

Offre non cumulable et modifiable sans préavis

...il les survole !

ProWrite 3.3 : des performances qui sortent du lot.

Avec son correcteur orthographique accédant à un dictionnaire français de 100000 mots et capable de repérer vos fautes en cours de frappe, des fonctions de mise en page évoluées comme le multicolonnage avec lien de texte, le positionnement précis d'illustrations, le traitement du texte et des images en couleur, l'impression PostScript, un port ARexx complet et des macro commandes, le support du mode d'affichage AGA des nouveaux Amiga, ProWrite 3.3 dispose d'arguments suffisants pour écarter ses concurrents.

Ajoutons la vitesse exceptionnelle de son éditeur plein écran, une interface aussi simple à maîtriser qu'efficace à utiliser et vous devez commencer à comprendre pourquoi ProWrite est le traitement de textes pour Amiga le plus vendu au monde.

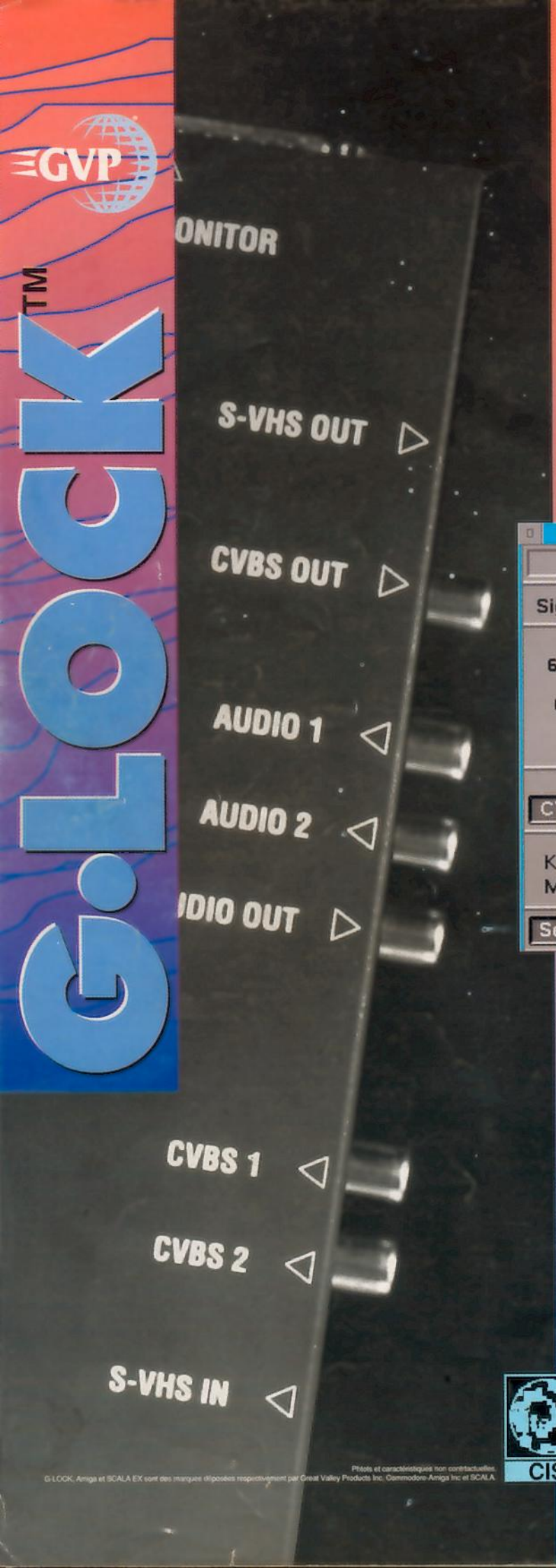
Mais comme il ne suffit pas d'être le meilleur pour être un standard, ProWrite ne coûte que 590 francs.

Alors, si vous recherchez un traitement de textes capable de prendre en charge tous vos documents, des lettres à tante Agathe aux rapports de stage en passant par vos scénarios de vidéo, vos mailings ou vos bulletins d'information, optez pour ProWrite 3.3 de New Horizons Software.

ProWrite est disponible chez votre revendeur Amiga et à la FNAC.

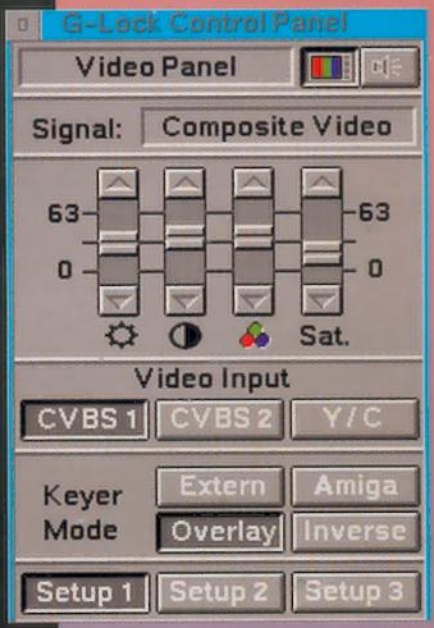
ProWrite, Amiga et PostScript sont des marques déposées respectivement par New Horizon Software, Commodore-Amiga Inc et ADOBE Inc.

Les logiciels NEW HORIZONS sont distribués en France par
CIS • EUROPARC
14, Av. HERTZ • 33600 PESSAC
Tel : +56 363 441 Fax : +56 362 846



L'Amiga de Commodore est l'ordinateur disposant des meilleurs logiciels vidéo : titrage, animation, images de synthèse.

GVP a conçu **G·LOCK** pour vous permettre d'exploiter facilement toutes ces possibilités. Connecté à votre camescope et à un magnétoscope PAL ou Y/C pour l'enregistrement, **G·LOCK** permet de superposer les images de l'Amiga sur vos vidéos.



Son logiciel de pilotage met toutes les fonctions à portée d'un clic de souris : correction vidéo, couleur d'incrustation, sélection des signaux vidéo en entrée et en sortie...

Grace au module EX livré en standard, **G·LOCK** peut être piloté par le logiciel SCALA MultiMedia.

SCALA EX

G·LOCK est dès à présent disponible chez votre revendeur et à la FNAC.

Caractéristiques

- Boîtier externe compatible avec tous les Amiga (y compris ECS et AGA)
- 2 entrées PAL/SECAM, 1 entrée Y/C
- sorties commutables par logiciel en PAL, Y/C, RVB et YUV
- entièrement pilotable par logiciel
- Support ARexx
- Mélangeur son 2 canaux mono
- Correcteur vidéo intégré (balance RVB, luminosité, contraste...)
- Livré d'origine avec son module de pilotage EX pour SCALA Multimédia
- Fonction de filtre électronique RVB automatique pour le digitaliseur vidéo DIGIVIEW

Les produits GVP sont distribués en France par CIS - 14, Avenue HERTZ - 33600 PESSAC - Tél : +56 363 441

Photo et caractéristiques non contractuelles.
G-LOCK, Amiga et SCALA EX sont des marques déposées respectivement par Great Valley Products Inc, Commodore-Amiga Inc et SCALA.